N. 58 - L. 15.000
68000
AMIGA BYTE
by Elettronica 2000
2 DISCHI!
TEXTENGINE 5.01: WORD PROCESSOR CON CORRETTORE
PILES 'O'TILES: COLORATISSIMO ROMPICAPO
SNEECHMINI: ECCELLENTE GIOCO ARCADE
SCOPONE SCIENTIFICO: IL CLASSICO GIOCO DI CARTE
ADPCM PACKAGE: PER CAMPIONARE MUSICA DA COMPACT DISC
MAGIC 64N: EMULATORE COMMODORE 64
BOOTGAUGE: UNA BARRA DURANTE IL BOOT
WRIP 2.1: RIPPER DATI IN QUALSIASI FORMATO
SMOOTHGUIDE: COME E MEGLIO DI AMIGAGUIDE
AUTOASSIGN: GLI "ASSIGN" IN AUTOMATICO
AMIGA SLIP 1.1: TUTORIAL PER INTERNET
SHROOMGAMMON: ARCADE BACKGAMMON
GRAVITY FORCE 2: SFIDA SPAZIALE
WORDWORTH 4.0 SE
il word processor del momento
X-DVE 2.00
super effetti video
SQUIRREL SCSI
periferiche SCSI per il tuo Amiga
TERMITE 1.10
Un programma per Internet
REAL 3D V3.3
L'animazione ai massimi livelli
LINGUAGGI
CORSO DI "E"
COLONIA
AMIGA & POWERPC
SOFTWARE EXPRESS

SOMMARIO

Direttore Responsabile
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica ed impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI
ALESSANDRO PULPITO

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
EDOARDO LEGATI

Redazione ed amministrazione
L'AGORÁ SRL
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 - Fax 02/78.04.72
Per telefonate tecniche:Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Fotocomposizione e fotolito
COMPOSTUDIO EST.
Cernusco sul Naviglio (MI)

Stampa
ARTI GRAFICHE GAJANI
Rozzano (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. ANGELO PATUZZI SPA
Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (MI)

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Paolo Bozzo, Marco Brovelli, Antonio Castellani, Luca Danelon, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Enrico Girardi, Giovanni Mariani, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Dario Pistella, Alessandro Pulpito, Tibor Pulpito, Alessandro Ramazzotti, Giuseppe Sacchi, Aurora Tragara, Battista Vailati, Vertigo.

AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Direttore Responsabile: Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

Per contattare la redazione tramite Internet mandate e-mail a: amigabyte@bbs2000.sublink.org

Db-Line

PARLI INTERNET? ALLORA PER TE C'E' IL SERVIZIO Db-email. PER INFORMAZIONI info@dbline.it oggetto:Db-email

DISPONIBILE KIT CD-ROM PER A500

CLOANTO PERSONAL SUIT PER CD-ROM

DISPONIBILE UPGRADE VERSIONI PRECEDENTI

LIGHT WAVE 3D (VERS. 4.0)
Finalmente disponibile l'ultima versione dell'eccellente programma di grafica ed animazione 3D; sono ora disponibili le seguenti versioni: Amiga, Windows e NT.

TANDEM PCMCIA 1200
Interfaccia PCMCIA per collegare qualsiasi CD-ROM IDE esterno.

TANDEM
Controller per tutti i CD-ROM IDE A2000/3000/4000. Compatibile XA (Photo CD), multisessione, CD File System Commodore, AsimCDFS, Babel CDFS.

AMI-FILESAFE
Il nuovo file system standard per il tuo Amiga. Sistema di salvataggio dei file: non più dischi corrotti per crash - visualizzazione istantanea delle directory - accesso parallelo senza perdita di prestazioni.

DB-Line - DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA.

NOVITA'

VERSIONE 2X e 4X

POWERS CD-ROM SCSI-2 PER PCMCIA A600/A1200
Player Audio CD - Emulazione CD32 - S/W decodificatore per filmati MPEG - Campionatore da CD su HD - Programma di gestione Photo CD.

DISPONIBILI:

WARP ENGINE - RETINA BLT Z3 (MACROSYSTEM) - VLAB MOTION JPEG - TOCCATA 16 - PICASSO II - HARD DISK BARRACUDA - THE BROADCASTER ELITE 32 ™ - NOVITA' ASSOLUTA - WARP SYSTEM U.S. CYBERNETICS - CYBERSTORM 68060 50MHZ - CYBERVISION 64 - COMMUNICATOR 3

3D ARENA

AMINET VOL.4-5-6-7

AMIGA TOOLS VOL.1-2

AMIGA DESKTOP VIDEO CD

AUDIO PLUS

EROTIK COLLECTION

FRESH FONTS VOL.1-2

FRESH FISH

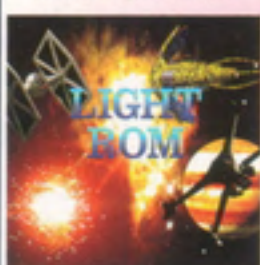
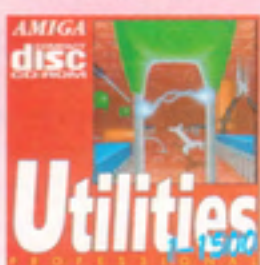
CLIPTOMANIA CD

MEETING PEARLS VOL.1-2

AMIGA RAYTRACING VOL. 1

SPACE & ASTRONOMY

WORLD OF SOUND

WORLD OF GAMES

LIGHT ROM VOL.1-2

UTILITIES 1-1500

SOUNDS TERRIFIC

NUOVI ARRIVI CD PER AMIGA DA L. 25.000 IVA INCL.

inoltre...

- . 17 BIT CONTINUATION
- . 3 D ARENA
- . AMIGA DESKTOP VIDEO
- . AMIGA TOOLS VOL. 1- 2 (TGV Haupt)
- . AMINET SET 1 (4CDs)
- . AMINET VOL. 4/ 10
- . ANIMATIC
- . CDPD VOL. da 1 a 4
- . EUROSCENE. 2
- . FANTASEAS
- . FRESH FISH. 9 (2 CDs)
- . FRESH FONTS VOL. 1-2
- . FROZEN FISH 1995 (Amiga CD)
- . GIF'S GALORE
- . GOLD FISH VOL. 1-2
- . HOTTEST 4 PROFESSIONAL
- . LIGHT ROM VOL. 1-2 (FRED FISH)
- . MEETING PEARLS VOL. 1-2
- . RAYTRACING (2CDs)
- . SOUND TERRIFIC (2 CDs)
- . SPACE AND ASTRONOMY DISK
- . TEN TO TEN - ALMATHERA 10 CD
- . TEXTURE GALLERY (FRED FISH)
- . TOP 100 GAMES A1200
- . WORLD OF A1200
- . WORLD OF CD32
- . WORLD OF CLIPART
- . WORLD OF SOUNDS (Amiga)
- . R-H-S EROTIK COLLECTION
- . WORLD OF PINUPS

SOFTWARE DISPONIBILI:

AD PRO
BRILLIANCE 2.0
DIRECTORY OPUS 5
DISK EXPANDER
DISK SALV. 3.0
FONT DESIGNER
GIGAMEM 3.0
IMAGE FX
PERSONAL PAINT 6.4
PHOTOGENICS 1.2
POWER TITLER
SCALA MM400
XDVE 2.0
... e molti altri ancora!

L'ANGOLO DELLE SUPEROFFERTE

CD40KIT1
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD40KIT2
TANDEM PLUS + LETTORE CDROM 2X ATAPI

CD40KIT3
CABINET (CDCASE) + ALIMENTATORE (CDPOWER) solo in abbonamento a CD40KIT1 o CD40KIT2

CD12KIT1
TANDEM PLUS PCMCIA + CABINET + ALIMENTATORE

CD12KIT2
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 4X ATAPI

CD12KIT3
CD12KIT1 + LETTORE CDROM 2X ATAPI

PER OGNI KIT ACQUISTATO HAI DIRITTO A
CLOANTO PERSONAL SUITE CD-ROM A L. 79.000
ANZICHE' A L. 99.000

MODEM 28.800 PER AMIGA

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA: DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO/VA
TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it-// http: www.dbline.it

VOXonFAX 0332/767360 / Servizio informazioni in linea 24/24 h.
Dal telefono del tuo fax chiami VOXonFAX e ricevi: • servizio novità • schede tecniche di tutti i prodotti • listini ed offerte - richiedi il codice di accesso, il servizio è gratuito.

NEWS

AMIGA PASSA A POWERPC!

Il 2 novembre, in una sala dell'hotel Hilton di Universal City (nei pressi di Los Angeles), dove si stava svolgendo la seconda edizione della "Video Toaster Expo", Petro Tyschtschenko, presidente di Amiga Technologies, ha fatto un annuncio che rimarrà storico: il futuro processore dei computer Amiga sarà il **Power PC**. Il processore, sviluppato dalla IBM, sarà prodotto dalla Motorola e permetterà di ottenere una compatibilità software e hardware con le macchine simili prodotte da Apple (i PowerMac) e IBM; il sistema operativo di Amiga verrà quindi riscritto in modo da sfruttare le nuove potenzialità della CPU RISC e per essere "portabile", in modo da poterlo impiegare anche su macchine diverse dalla linea Amiga ma dotate di caratteristiche hardware simili. Il primo processore impiegato sarà il **PPC 604**, con probabile velocità di **100 MHz**, e la novità è che anche gli Amiga attuali potranno sfruttarne le potenzialità, dal momento che la Phase 5, famoso produttore tedesco di schede di ogni genere, realizzerà delle schede PPC per **Amiga 1200, 3000** e **4000**; queste schede sono previste per il '96. Agli inizi del '97 dovrebbero invece apparire i primi **Amiga RISC** che, è stato assicurato, saranno compatibili coi vecchi modelli, probabilmente impiegando un secondo processore della famiglia 68000.

Durante la conferenza stampa sono stati esposti il primo Amiga 1200 prodotto da Amiga Technologies e un Amiga 4000 Tower appena uscito di fabbrica. Le novità non si sono però fermate qui: agli inizi del '96 usciranno una scheda **68060** per A4000 Tower e un **drive CD-ROM** a quadrupla velocità per Amiga 1200 collegabile alla porta PCMCIA (il prezzo si aggirerà intorno alle 400.000 lire); oltre a ciò sono previsti nuovi modelli entry-level basati su processori più veloci (probabilmente il 68030) e dotati di più memoria.

Voci di corridoio hanno anche riferito di contatti tra Apple e Amiga Technologies, e di una versione di **Quicktime** realizzata appositamente per Amiga dalla Apple offerta all'Amiga Technologies come "premio di benvenuto" per essere sbarcati sulla sponda del PowerPC, ultima difesa contro lo strapotere del sodalizio implicito tra Microsoft e Intel.

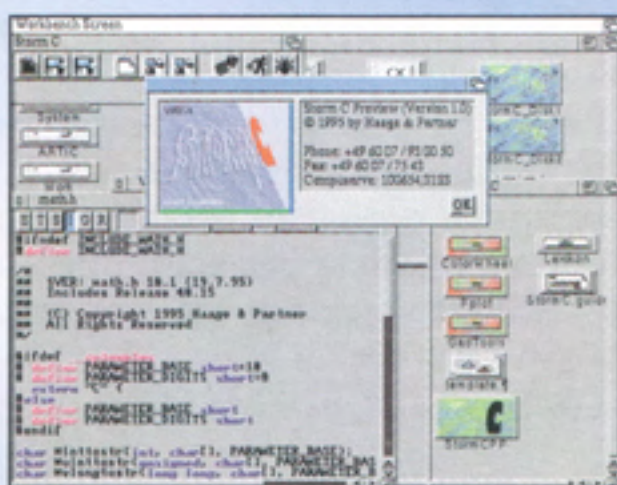
SURF SQUIRREL

La HiSoft, produttrice della scheda SCSI Squirrel per Amiga 600 e 1200, ha annunciato l'imminente realizzazione della **Surf Squirrel**, dotata di capacità di trasferimento di **tre Megabyte/sec** e di una **seconda porta seriale** che permetterebbe collegamenti fino a **300.000 bps**, ampliando così le capacità di networking di Amiga.

Sono previste anche offerte speciali per i possessori delle vecchi schede. Per informazioni contattate la Axxel, Tel. 0444-325592.

STORM C

La Haage & Partner, casa produttrice di software per Amiga, che non ha niente a che vedere con la Haagen & Dazs, casa produttrice di gelato per golosi, ha rilasciato una preview della versione **1.0** di "**StormC**", il compilatore C che, nelle speranze degli autori, dovrebbe prendere il posto del "SAS C", il cui sviluppo per ora si è fermato alla versione 6.55. Lo "StormC" si presenta come un pacchetto completo di tutto e dovrebbe esaudire qualsiasi richiesta dei programmatori. Il prezzo sul mercato sarà di 498 marchi tedeschi, mentre è prevista un'offerta di soli 300 marchi per chi già possiede un compilatore C e vuole passare a "StormC".

Per ulteriori informazioni contattare la CATMU, Tel. 011-9415237.

DKB WILDFIRE: 060 PER AMIGA 2000

La DKB è una casa americana produttrice di hardware per Amiga fin dai tempi della scheda Insider, un'espansione di memoria (di un Megabyte) per Amiga 1000 del 1986: difficile trovare case così antiche e così fedeli. Dato che il modello più diffuso di Amiga oltreoceano è il 2000, utilizzato in combinazione col Video Toaster, la DKB ha pensato bene di produrre una scheda dotata di processore **68060** per questo computer. La **WildFire**, così è chiamata la scheda, ha un'architettura per

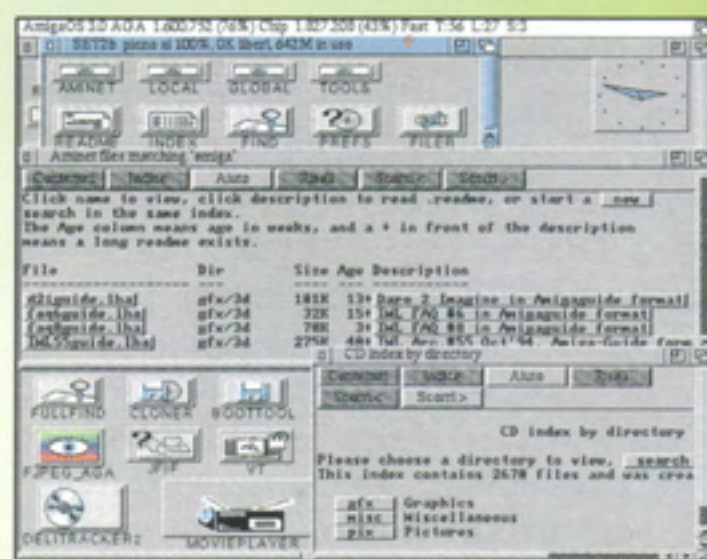
AMINET SET 2

Dopo il successo di "Aminet SET 1", una raccolta di quattro CD contenenti i primi 2000 Mb di programmi arrivati su Aminet (il più grosso archivio mondiale di file liberamente distribuibili per Amiga) , Urban Muller, lo svizzero che gestisce l'enorme mole di dati assieme a sessanta collaboratori, ha rilasciato "**Aminet SET 2**": quattro compact contenenti circa **quattro Gigabyte** di software organizzato in 12.000 archivi, vale a dire tutto ciò che è arrivato ai siti Aminet dalla pubblicazione del primo set al novembre '95.

Tutta questa grande mole di software potrebbe solo disarmare l'utente inesperto, ma è qui che entra in gioco il sistema di navigazione dei CD "Aminet": basato sul formato AmigaGuide, permette di esaminare con facilità tutti gli archivi, di leggere i "readme" allegati ad ogni file prima di scompattarlo e di svolgere quest'ultima operazione scegliendo la directory che più ci aggrada. Un comoda opzione di "find" permette poi di trovare tutti i file che si riferiscono ad una particolare stringa col loro esatto *path*, in modo da andarli eventualmente a ricercare in un secondo tempo.

I CD sono divisi in quattro gruppi d'interesse: "**Tools**", dedicato ad utility, testi (300 libri elettronici del Project Gutenberg) e relativo software e demo di software commerciale; "**Gfx**", in gran parte (630 Megabyte) occupato da immagini e animazioni e per il resto da software attinente alla grafica; "**Fun**", che come ben indica il titolo si riferisce alla vena ludica di ogni utente ed è infatti pieno di giochi e demo (stranamente qui trovano posto anche tool di sviluppo e dedicati all'hardware, probabilmente il buon Urban ritiene essere un divertimento progettare schede varie per Amiga); "**Mods**", che contiene ben 840 Megabyte di moduli musicali oltre al relativo software e a programmi di comunicazione.

Come si vede ce n'è per tutti i gusti, anche se una tiratina d'orecchie a Urban ci pare il caso di farla: su quattro compact praticamente due e mezzo sono occupati da moduli musicali, immagini, animazioni e demo. Molto materiale sarà anche interessante, ma la maggior parte stuferà anche il fanatico: era proprio il caso di riempire i CD con questa roba? Il problema è anche dato dal continuo intasamento dei siti Aminet a causa di buontemponi che credono che la schermata del loro Workbench possa interessare a mezzo mondo, o che si sentono novelli Leonardo e scaricano le loro immagini disattivando prima il cervello: il risultato è che insieme ad ottimo materiale, per non parlare di vere e proprie gemme indispensabili, finisce nella rete anche molto ciarpame inutile. In ogni caso a questo prezzo (72900 lire dalla CATMU) finisce per essere un'offerta imperdibile, soprattutto per chi non possiede i CD precedenti: basti pensare allo spazio risparmiato su hard disk dai moduli, dalle immagini e dalle clip (senza considerare le spese telefoniche per prelevare i file dai siti) e si può ben capire il successo della serie Aminet. Resta il rammarico per la progressiva diminuzione di qualità man mano che escono i nuovi volumi, e sono in molti a chiedere una cadenza più lunga di quella bimestrale.

Per informazioni rivolgersi alla CATMU, Tel. 011-9415237.

060, e non è quindi una scheda per 040 riadattata: il processore a **50 MHz** accede alla memoria della scheda (fino a **128 Megabyte** in moduli misti) a **64 bit** e il tutto è potenziato da un controller **Fast SCSI-2** integrato. La scheda, che è ovviamente autoconfigurante, possiede anche un controller **Ethernet** a doppia cablatura, con velocità di trasferimento fino a **100 Mb/sec**. Tutto questo arsenale viene la bellezza di 1699 dollari, nemmeno troppo considerando cosa monta; sono previste versioni anche per Amiga 4000 e 4000 Tower.

Per il futuro è in cantiere una **scheda multi-I/O**, dotata di una porta parallela e quattro seriali, con un modulo opzionale per aggiungere un ulteriore set composto da una parallela e quattro seriali.

DKB, Tel. 001-810-3483821.

SMARTFONT

La ClassX, software house pisana, ha annunciato l'imminente uscita di "**SmartFont**", un programma per modificare qualsiasi tipo di font Amiga: bitmap, ColorFont e Agfa Compugraphic. Sarà possibile applicare ombreggiature, texture, antialiasing e l'editing della palette; i font

possono essere generati fino a duecentocinquantasei colori.

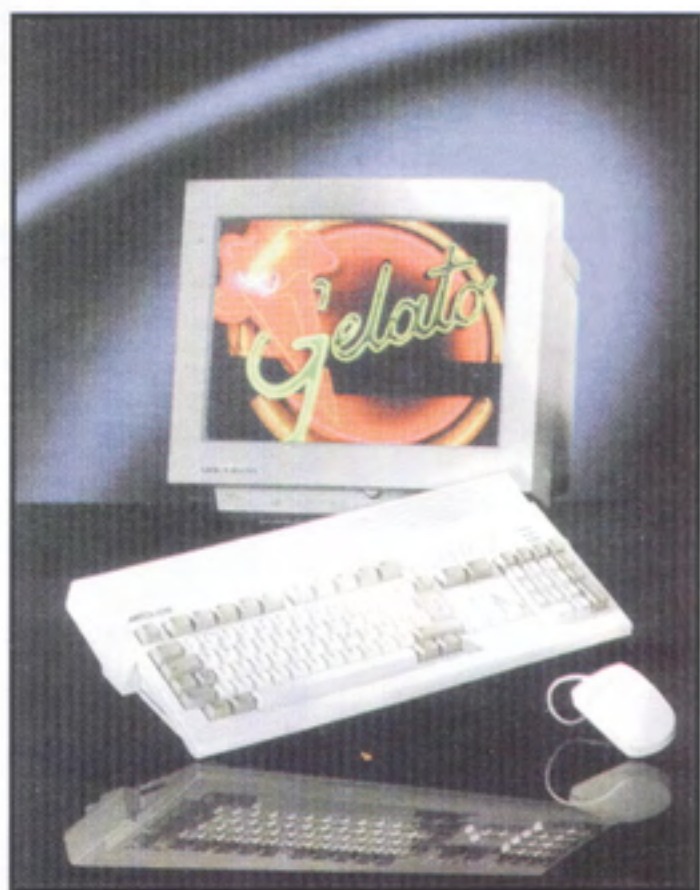
Per informazioni rivolgersi alla ClassX, Tel. 0587-749206.

LIGHTWAVE 4

La NewTek ha annunciato la prossima disponibilità di "**LightWave 4**", ultimo aggiornamento di "LightWave 3D". L'upgrade serve essenzialmente a eliminare alcuni problemi della versione 3.5 come l'assenza di cinematica inversa. Nel frattempo la Newtek è sbarcata su Internet, per cui ora tutti i surfisti potranno gustarsi in anteprima le ultime novità.

L'indirizzo web è il seguente: http://www.webmaster.com/newtek

AMIGA 1200 A TUTTA BIRRA

Sembra, questo più che mai, un momento d'oro per l'Amiga 1200. Numerose case produttrici di hardware hanno infatti presentato delle schede acceleratrici per Amiga 1200 basate su processori Motorola **68040** (LC e RC) fino a **33 MHz** e **68060** (RC) fino a **50 MHz**. Non male davvero, visto che stiamo parlando delle potenze di calcolo raggiungibili dal Pentium.

I prezzi variano da poco meno di un milione al milione e mezzo, ovviamente esclusa espansione di memoria. Su tutte le schede sarà possibile collegare moduli **SCSI 2** e montare SIMM di memoria fino a **128 Megabyte** per la versione con 060: indubbiamente un tale 1200 farebbe impallidire tutti gli amici!

Per informazioni potete rivolgervi alla Hardital, Tel. 02-4983457.

REAL

Viaggio alla scop

di Tibor

Ci sono programmi che, sia per il fatto di essere scritti sotto l'egida del genio, sia perché sfruttano al meglio la risorsa tipica di AmigaOS, dimostrano quanto possa

essere gratificante usare il nostro computer in ambito professionale. "**Real 3D**" è uno di questi.

La risorsa cui ci riferiamo è, come avrete capito, il ***multitasking***, che "Real 3D" supporta in modo totale. Esso infatti implementa la filosofia ***Zero Wait State Design*** che lo differenzia in modo sostanziale, a livello operativo, da tutti i contendenti.

Le altre caratteristiche di spicco del programma sono: altissima qualità di rendering, completa ed accurata gestione dei materiali, struttura gerarchica dei progetti, interfaccia totalmente configurabile, potentissimi tool d'animazione, estrema modularità ed apertura a terze parti, linguaggio di programmazione interno (**RPL**).

In precedenza (cfr. AmigaByte N. 50, 51 e 52), abbiamo già trattato di questo software (allora disponevamo della versione 2.35), sebbene in forma di tutorial; questo perché ritenevamo utile dare una dimostrazione pratica di come si usino gli operatori di modellazione, in particolare le curve *B-Spline*, che spesso vengono citati ma non sempre adeguatamente commentati. Le informazioni fornite nel tutorial sono comunque molto utili per capire come tradurre nella pratica molti concetti che qui, per forza di cose, tratteremo in modo teorico: l'interfaccia, le *freeform*, l'applicazione dei materiali, la struttura gerarchica.

La presente versione del programma merita sicuramente una discussione ad ampio raggio; in questo senso, come logico, non ci soffermeremo molto sulle caratteristiche che "Real 3D" ha in comune con altri programmi se non per esaminare alcuni importanti principi che stanno alla base di tali caratteristiche; preferiamo invece dedicare la nostra attenzione alle funzioni più particolari ed alle novità della versione 3.3 rispetto alle precedenti.

Come già avevamo fatto in occasione della recensione di "LightWave" (cfr. AmigaByte N. 54 e 55), suddividiamo questo articolo in due parti: nella prima indagheremo sull'interfaccia e sulla struttura del programma, dedicando il capitolo conclusivo alla modellazione, mentre nella seconda osserveremo alcuni degli aspetti più esaltanti di questo software: l'uso dei materiali, il rendering, l'animazione, l'RPL ed altri dettagli. Ma procediamo con ordine iniziando dal principio.

LA DOTAZIONE

La confezione è voluminosa e solida, tipica dei prodotti professionali per i PC ed infatti è pensata proprio per tale mercato, dato che questa versione del programma è stata aperta alla compatibilità con Windows.

La documentazione cartacea è divisa su due manuali, uno per la versione 2.4 ed uno per l'upgrade alla 3.13; le informazioni supplementari relative alla versione **3.3**, quella in prova, si trovano su file ipertestuali.

In una busta sono contenuti i cinque dischi della versione 3.13 più uno per l'upgrade alla 3.3; quest'ultimo, strano ma vero, è ad alta densità. Ora, i casi sono due: o il produttore non sa che non tutti gli Amiga montano di serie drive HD, oppure (come è logico pensare) il mercato Amiga è stato snobbato alla grande, in favore di quello dei cloni PC, sicuramente più redditizio.

Questo fatto ci ha indisposto non poco, dato che in fin dei conti il programma è nato e si è sviluppato su Amiga, ma tant'è...si suol dire che il mercato detta le condizioni.

Alcuni fogli completano la dotazione: indirizzi e numeri di telefono per ottenere supporto tecnico in tutti

i continenti, una cartolina di registrazione ed un listino prezzi della **AP&S** di Udine, il distributore che gentilmente ci ha fatto pervenire il pacchetto per la prova.

LEGGENDO QUA E LA'...

Il manuale, in inglese, è riferito alla versione Windows (tanto per cambiare...) e di conseguenza i vari *snapshots* dell'interfaccia grafica non rispecchiano quello che vediamo sullo schermo; alcuni termini specifici (come ad esempio il nome dei menu e di qualche gadget), inoltre, sono diversi tra le due versioni ed alcune funzioni sono mancanti nell'una o nell'altra.

Tutto ciò non intacca tanto l'operatività dell'utente amighista (che può trovare, alla fine del manuale dedicato alla versione 3.13,

3D 3.3

...erta del vero 3D

...Pulpito

un capitolo che spiega le principali differenze tra le versioni) quanto la sua dignità: va bene aprire a nuovi sistemi e quindi dimostare agli infedeli che programmi si possono scrivere sotto AmigaOS, ma da qui a dimenticare le proprie origini...

La trattazione è piuttosto completa ed efficace: si parte con alcuni *tutorial* sugli aspetti più importanti, quali la modellazione, la definizione dei materiali, il rendering e le animazioni; riguardo a queste ultime in particolare, su disco sono forniti numerosissimi esempi completi relativi alle spiegazioni fornite nel manuale, in modo da consentire all'utente rapidi confronti con il proprio lavoro.

Segue la sezione di riferimento, che descrive in dettaglio la sintassi di tutte le funzioni; troviamo poi un utilissimo capitolo sulle proprietà geometriche di tutti gli enti usati nel programma (primitive, *mesh*, telecamere...), per finire con la descrizione delle utility di supporto al programma, un glossario ed un indice.

Gli argomenti dei tutorial sono esposti in modo chiaro e guidano per

gradi l'utente, anche principiante, all'uso del programma; a tal proposito vorremmo far notare che sarebbe forse opportuno, data la filosofia operativa completamente innovativa del programma, se l'utente dimenticasse le eventuali precedenti esperienze con altri pacchetti.

Nella parte di riferimento sono presenti numerose figure che illustrano come usare gli operatori, soprattutto in relazione alla struttura dell'oggetto da modificare.

Nel complesso la documentazione è accurata, anche se in alcuni casi, in particolare per i metodi di animazione più recenti e complessi, avremmo preferito più chiarezza e maggiori commenti agli esempi su file.

Dal punto di visto grafico e della praticità preferiamo il manuale precedente (quello riferito alla versione 2 per Amiga), che era spiralato e quindi più agevole da consultare, e conteneva anche un certo numero di immagini renderizzate, che fanno sempre colore; la veste per Windows ci sembra troppo asettica e formale.

INSTALLAZIONE

L'"Installer" Commodore si occupa di tutto, ammesso che l'utente disponga di una decina di **Megabyte** liberi sull'hard disk (per un'installazione completa di tutti gli esempi su file, programmi accessori etc...); sempre a proposito di memoria, il programma richiede almeno **otto Megabyte di Fast RAM** ed un **coprocessore matematico** da affiancare, si presuppone, ad una **CPU veloce** (68030 o superiore).

Una volta installato, il cassetto principale conterrà vari file di supporto, in particolare un assemblatore di animazioni con relativo player e due convertitori di formati (uno di questi permette la gestione di oggetti nel formato **DXF** di "AutoCad").

L'INTERFACCIA UTENTE

Qualunque sia la vostra idea su come debba essere strutturata una buona interfaccia per un modellatore o per un animatore tridimensionale, con "Real 3D" non avete che da chiedere: è possibile riprodurre quella di "Imagine" o "LightWave" (la famosa

QuadView, composta da tre viste ortogonali e una prospettica) o utilizzare una sola visuale a tutto schermo, oppure ancora inquadrare la scena da ogni possibile angolazione tramite, per esempio, quindici o sedici visuali prospettiche (in effetti poi si dovrebbe disporre di uno schermo cinematografico...).

La configurabilità, come si vede, è totale. Risoluzione, numero di colori (da 2 a 256), disposizione e dimensioni delle finestre, loro tipologie (*borderless, superbitmap, double buffered*...), modalità prospettiche o meno, livello di accuratezza del *wireframe*, visualizzazione o meno di ausili grafici (griglie, poligoni di controllo, coordinate di riferimento...): tutte queste caratteristiche, e molte altre, possono essere controllate con facilità dall'utente, indipendentemente una dall'altra, in modo da allestire l'ambiente di lavoro più congeniale nonché per realizzare un buon compromesso tra comodità d'uso e velocità di aggiornamento dello schermo.

L'INPUT PLANE

Come è ovvio, non è possibile rappresentare la realtà tridimensionale attraverso i normali monitor in commercio (ma quelli al reparto "Olografie" si stanno dando da fare...) e quindi l'interfaccia del modellatore deve saper tradurre in coordinate 3D le informazioni che l'utente gli invia.

Questo, in "Real 3D", si ottiene tramite l'interazione tra un piano (l'*Input Plane*, appunto), in cui definire due coordinate, ed un punto su un altro piano per completare la descrizione. Per fare ciò, è quindi necessario disporre di due visuali (o finestre, che è lo stesso): una per l'input plane e l'altra per inserire la terza coordinata richiesta.

Un semplice esempio contribuirà a fugare eventuali dubbi: se stiamo modellando la facciata frontale di una casa, possiamo immaginare di aver disposto l'Input Plane parallelamente alla facciata della casa; se ora, sempre dalla vista frontale, vogliamo modellare un particolare dentro la casa, basterà scegliere una vista laterale, inserire la famosa terza coordinata (ovvero la profondità), tornare alla vista frontale e continuare a fingerci provetti architetti.

LA FINESTRA "SELECT"

In questo oceano di libertà si sente forse la necessità di un punto fermo, che troviamo nella finestra **Select**. Mentre le normali finestre sono la nostra interfaccia sull'aspetto esteriore della scena (posizione degli oggetti e loro caratterisitche fisiche), questa ne racchiude l'intima struttura e ci permette di accedere a questa in modo molto intuitivo e veloce.

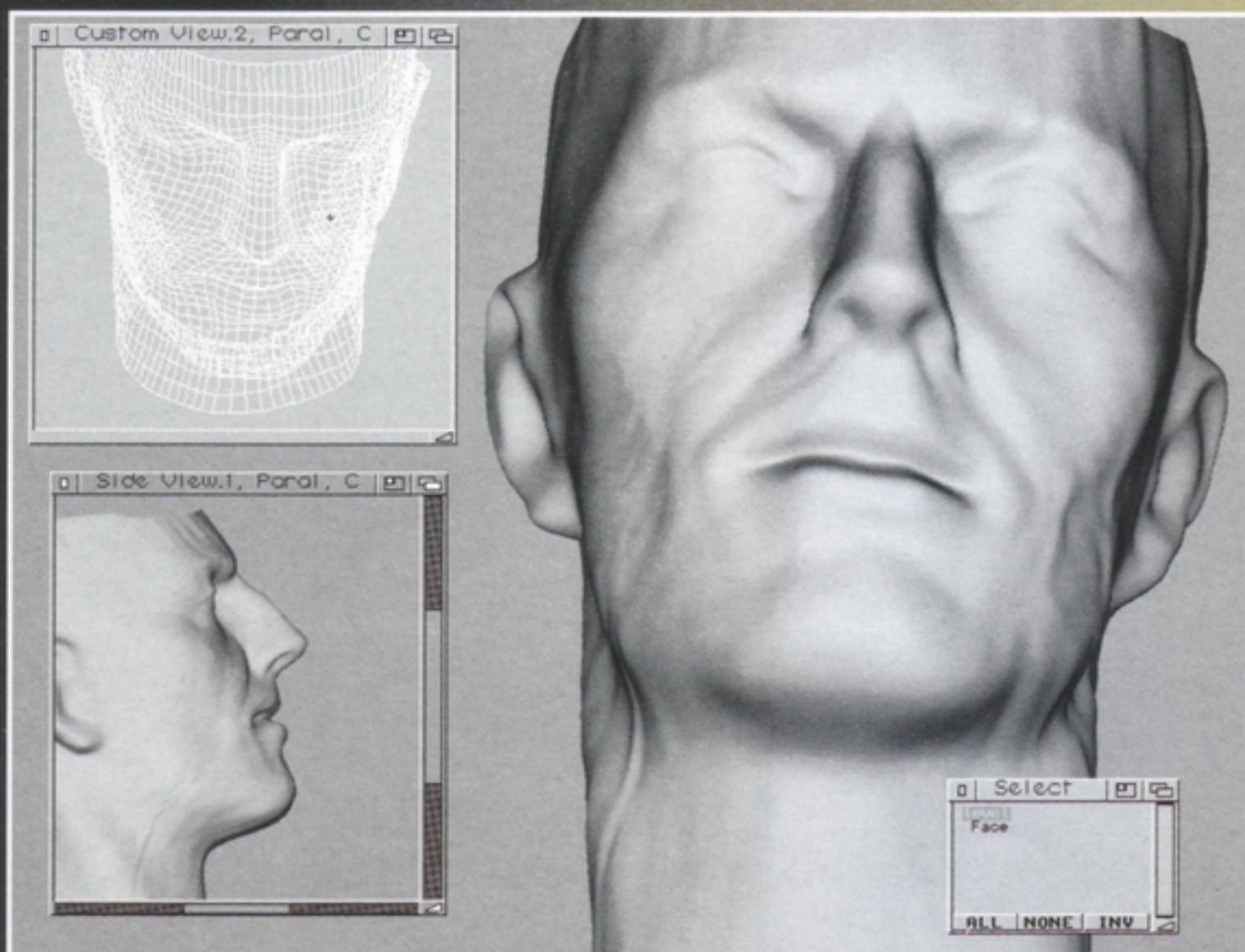
Gli oggetti sono qui rappresentati tramite i loro nomi, ordinatamente disposti in livelli e sottolivelli; un click del mouse sul nome di un oggetto indica al programma la selezione del medesimo, alla quale seguirà l'applicazione di qualche operatore. Molto semplice e molto potente, come vedremo tra poco.

L'interfaccia poggia completamente sulle librerie di sistema (può tra l'altro essere aperta sul Workbench) e ciò conferisce flessibilità e perfetta integrazione del programma nel sistema operativo di Amiga.

Molti comandi fra i più usati sono raggruppati in apposite finestre che è possibile tenere sempre aperte sullo schermo (funzionano in modo ***asincrono*** e possono quindi far costantemente parte dell'ambiente di lavoro), per una maggiore comodità e velocità operativa.

Un aspetto che invece risulta fastidioso è la scomodità dell'inserimento di dati numerici nelle stringhe, in quanto è sempre necessario attivare tali stringhe clickandovi con il mouse, mentre sarebbe ben più comodo trovarle già attivate all'apertura del requester.

MODULARITA' DELL'INTERFACCIA

"Real 3D" permette di salvare vari tipi di interfaccia, sia nella loro totalità che divisi in sezioni; questo secondo caso risulta molto utile quando si voglia modificare solo in

"Real 3D" permette di aprire vari tipi di finestre, ognuna gestita in modo totalmente indipendente dalle altre; nell'immagine ne abbiamo sullo sfondo una "borderless", in basso a sinistra una "superbitmap" e in alto a sinistra una "normale"...

parte l'attuale ambiente di lavoro: ad esempio, da un altro progetto si potrebbe voler caricare solo gli oggetti e i parametri di rendering, e non invece la disposizione delle finestre, i materiali o la risoluzione dello schermo. Queste possibilità ben evidenziano la struttura estremamente modulare dell'ambiente di lavoro e più in generale del programma.

Nel complesso, siamo di fronte alla migliore concezione di interfaccia possibile, per il semplice fatto che lascia totale controllo all'utente, anche se costui poi spesso finisce per scegliere la solita QuadView.

I sottomenu **Project/Project**, **Project/Windows** e **Project/Environment** si occupano della gestione del progetto, dei vari tipi di finestre e dell'ambiente di lavoro in generale.

LA GESTIONE DELLE TELECAMERE

Il menu **View** offre invece accesso alle opzioni concernenti le varie visuali; con le funzioni introdotte nella versione 2.47 e perfezionate nella presente, risulta uno dei più utili e versatili mai visti per la gestione delle telecamere. Vediamo innanzitutto come "Real 3D" rappresenta queste ultime.

Il loro orientamento nello spazio è definito da due punti, il **ViewPoint** (punto di osservazione) e l'**AimPoint** (punto osservato): la linea che li unisce rappresenta quindi la direzione di osservazione. La presenza di due elementi permette grande flessibilità nelle operazioni di *Heading*, *Pitching* e *Banking*, ovvero rotazioni attorno all'asse verticale, trasversale o longitudinale della telecamera in questione.

Lo schermo di lavoro aperto a 256 colori; in basso troviamo la finestra asincrona "Tool". La Porsche dimostra come sia possibile importare file grafici in ogni finestra per operazioni di perspective matching.

Il menu **View/Type** indica al programma come l'osservatore interagisce con una determinata finestra: le funzioni più importanti, **Separate IO** e **Surface**, sono legate al concetto di ***Input Plane*** (quest'ultimo è spiegato nell'apposito riquadro).

Usando **View/Type/Separate IO**, facciamo in modo che i movimenti della telecamera non modifichino la posizione dell'Input Plane; questa funzione è utile, solitamente, in abbinamento al comando **Move**, poiché in questo modo permette di spostare gli oggetti controllando le modifiche da una comoda vista prospettica.

LA PRIMA NOVITA'

L'altro comando citato, **Surface**, è una gradita e potente innovazione di questa versione del software in quanto conferisce grande flessibilità in fase di modellazione sempre in relazione all'uso dell'Input Plane. Esso permette di disegnare curve direttamente sulla superficie di un solido qualsiasi (le linee non saranno quindi planari, come invece succede tradizionalmente usando l'Input Plane); in altre parole, la funzione calcola automaticamente la profondità in modo che questa segua il profilo di un oggetto precedentemente selezionato. Tale opportunità risulta molto utile quando si debbano saldare insieme più superfici, dato che i punti di contatto sono presi direttamente sulla superficie di uno dei solidi.

I sottomenu **View/ViewCam** e **View/Camera** gestiscono tutte le opzioni concernenti la visualizzazione della scena ed i rapporti tra le varie telecamere e la **ViewCam** (quella principale, ovvero quella che stiamo usando nella visuale corrente).

Tramite questi menu è possibile avere il controllo totale di tutte le telecamere che inquadrano la scena, scambiando dati e saltando da una all'altra con facilità. Ricordiamo a questo proposito che ogni visuale presenta parametri di visualizzazione e di rendering indipendenti da quelli delle altre.

La voce **View/ViewCam/ViewCam Control** apre una finestra asincrona che consente di gestire tramite comodi *slider* le principali operazioni di modifica della ViewCam.

L'ultimo comando che esaminiamo in questo menu, sempre relativamente all'interfaccia, è **View/Control Window**, che apre una finestra asincrona per il controllo dei più utilizzati comandi delle finestre, quali ad esempio rendering, ingrandimenti, prospettiva, attivazione di griglie ed altri.

Come risulta chiaro dalle descrizioni dei comandi fornite sino ad ora, è molto facile personalizzare anche nei minimi dettagli l'ambiente di lavoro; l'estesa modularità e la grande efficienza operativa rendono l'in-

Una delle innumerevoli possibili configurazioni dell'interfaccia grafica: si può eseguire il rendering in finestre, anche in modo parziale delimitando le aree desiderate o scegliendo quali oggetti renderizzare.

terfaccia di "Real 3D" qualcosa di unico nel panorama dei modellatori per Amiga e non; come vedremo, questo è solo l'inizio!

LA STRUTTURA GERARCHICA

E' questo forse l'aspetto più peculiare del programma, sia per l'enorme innovazione che introduce nel mondo dei modellatori, sia per la notevole impronta a livello operativo.

La filosofia di base è mutuata da quella dell'Amiga OS: come i vari file di sistema sono organizzati in cassetti, posti allo stesso livello oppure annidati uno nell'altro, in "Real 3D" gli oggetti sono sistemati in livelli secondo un preciso ordine che permette poi al programma di trarre informazioni su come debbano essere manipolati. Ad esempio, similmente a quanto spesso succede nel sistema operativo, una modifica ad un livello è estesa a tutti e soli gli elementi in esso contenuti.

Il fatto interessante è che il programma non vede differenze, a livello operativo, tra i vari oggetti (che possono essere solidi, fonti di luce, metodi di animazione, materiali e quant'altro): ciò permette di utilizzare le medesime funzioni di modifica su elementi diversi, come ad esempio un percorso per animazione o una *texture*, senza dover ricorrere a comandi specifici (il menu **Modify** si occupa di tutto). In altre parole, quindi, è possibile far interagire tutti gli oggetti l'uno con l'altro: ad esempio un punto in movimento può fungere da riferimento per complesse operazioni di rotazione e contemporaneamente essere considerato come l'**AimPoint** dinamico di una telecamera!

Questo tipo di impostazione semplifica enormemente la vita, abbattendo molte delle limitazioni che ancora caratterizzano programmi concorrenti: in effetti con "Real 3D" possiamo dedicarci a pensare solo a "cosa" fare, mentre il programma si occupa di "come" farlo. Usando altri modellatori ("Imagine" è l'esempio classico) dobbiamo provvedere personalmente a scegliere i comandi giusti per ogni operazione, i quali sono infatti replicati in più di un menu.

NEL CUORE DI "REAL 3D"

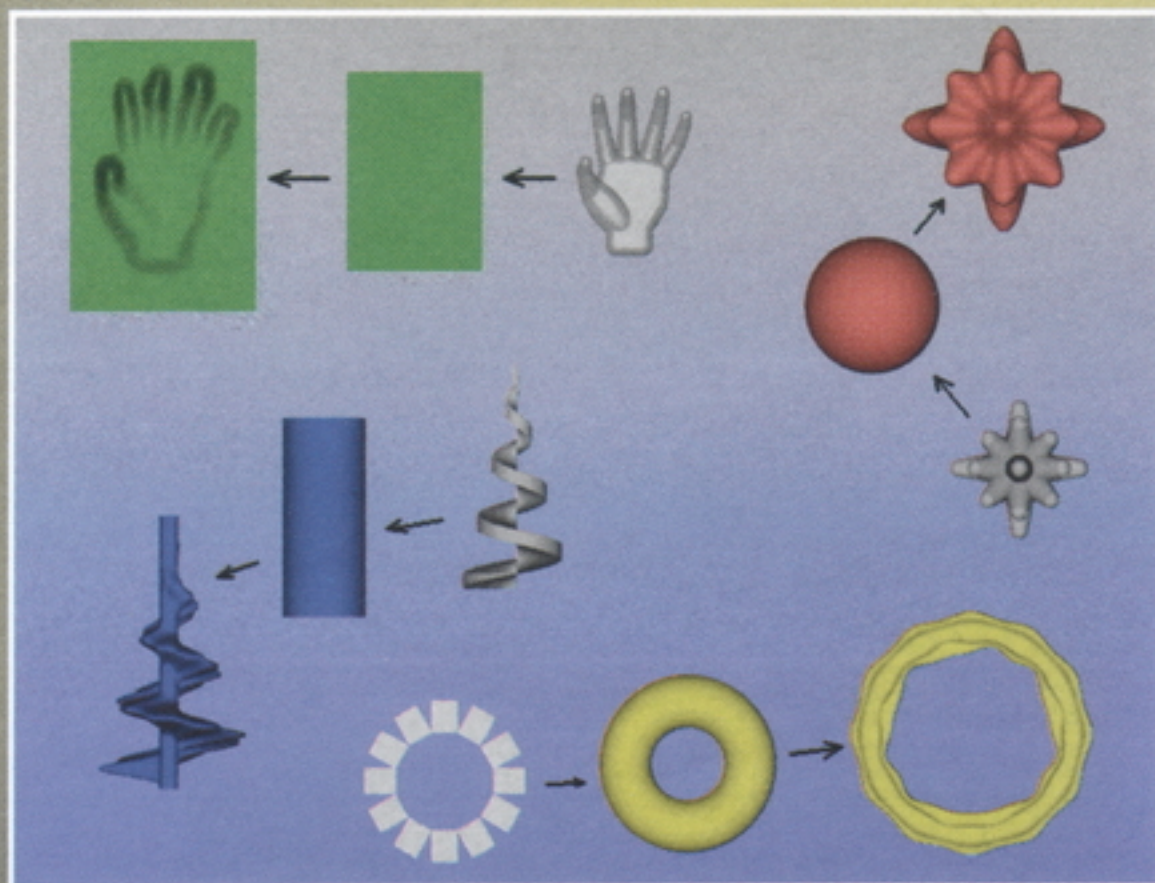
La finestra **Select**, come abbiamo anticipato, fornisce una valida rappresentazione della struttura gerarchica del programma, ed è il tramite attraverso cui possiamo accedere ad essa (multi)selezionando rapidamente gli oggetti da manipolare; per dare un'idea della grande flessibilità di tale implementazione, riportiamo un esempio.

Supponiamo di aver costruito un'automobile (con "Real", non sul serio...): dato che questa è composta da varie parti, è logico pensare di costruire un cassetto, che chiameremo "auto", che contiene parabrezza, volante e ruote; se, con un doppio click del mouse, entriamo nel livello "ruota", troveremo, ad esempio, gli oggetti che rappresentano lo pneumatico ed il cerchio. Bene, ora vogliamo che tutta l'auto sia dipinta di giallo canarino: ci procuriamo la vernice gialla (per ora non ci interessa sapere come) ed inseriamo questo materiale nel livello "auto". Appena fatto ciò ci accorgiamo che le gomme devono essere di un grigio scuro; presto fatto: raccogliamo tutti gli oggetti di "ruota" sotto un nuovo livello, dal quale estraiamo (con normali operazioni di **Cut&Paste**) l'oggetto "gomma", che andrà inserito in un altro livello assieme all'apposito materiale "gommoso" ed alla vernice grigia; quest'ultimo livello dovrà poi essere inserito in quello principale, per non essere influenzato dalla vernice gialla.

A parole questo esempio potrebbe sembrare frutto di ore di lavoro, ma in effetti è questione di pochi secondi: tutto dipende dalla velocità con cui riuscite a muovere il mouse sul tappetino... A parte gli scherzi, ciò che ci preme far notare è come in effetti la sequenza di comandi necessari per compiere qualsiasi manipolazione sugli oggetti sia guidata dalla massima razionalità, proprio attraverso la finestra Select. Una cosa che l'utente di "Real" impara in fretta è che in questo programma è la logica a farla da padrona.

LA MODELLAZIONE

E' sicuramente uno degli aspetti più importanti in un programma di questo tipo, sebbene nel nostro caso

Le quattro tipologie di "Shrinking" fanno aderire una mesh ad un solido secondo diversi tipi di proiezione (parallela, cilindrica, sferica ed ortogonale): la potenza sposata alla semplicità!

sia anche uno di quelli che meno differenziano il programma dalla concorrenza, in quanto ormai la maggior parte degli operatori non può mancare in un qualsiasi modellatore che si rispetti e le modalità operative differiscono solo per piccoli dettagli.

"Real 3D" può gestire due diverse tipologie di oggetti, qui intesi in senso stretto: i solidi **CSG** e le *superfici freeform* (o *mesh*).

Nel primo caso si tratta di comuni primitive geometriche (*Constructive Solid Geometry*) come sfere e cubi, descritte da equazioni matematiche relativamente semplici. Non crediamo sia il caso di fornire ulteriori ragguagli sull'argomento, se non per ricordare che esse occupano meno memoria e sono più veloci nel rendering e nel refresh rispetto alle superfici freeform; ci sembra invece più utile soffermarci su questo secondo tipo di oggetto.

Una *mesh* è una superficie di forma irregolare, la quale può essere modificata tramite apposite curve, che ne delimitano l'estensione. "Real 3D" usa a tale scopo le cosiddette *B-Spline cubiche*, che sono rappresentazioni grafiche di polinomi di terzo grado.

Il controllo delle curve parte al momento della loro definizione. Dopo averne scelto un tipo dal menu **Create/Controls**, tramite clickate del mouse in una visuale si definiscono i punti attraverso cui la curva passa, o che comunque ne controllano l'andamento: "Real" infatti costruirà l'oggetto interpolando questi punti, ovvero correlandone le posizioni attraverso apposite equazioni la cui rappresentazione grafica genera la curva voluta. Questo modo di procedere implica che un maggior numero di punti inseriti garantirà un migliore controllo sull'andamento della curva.

Dopo aver abbozzato la forma della curva si usano gli operatori del menu **Modify/Freeform** per manipolarne i punti spostandoli uno per uno o a gruppi, ridistribuendoli per ottenere maggiore omogeneità o variandone il numero; è poi possibile aprire o chiudere le curve, concatenarle, spezzarle in più parti e molto altro.

MULTITASKING A TUTTI I LIVELLI

Uno dei motivi per cui l'interfaccia di "Real 3D" è tanto flessibile ed ergonomica risiede nell'implementazione del cosiddetto *Zero Wait State Design*.

Questa tecnica si basa sul multitasking del sistema operativo di Amiga e permette all'utente di avere sempre il pieno controllo del programma, anche quando questo è impegnato in calcoli lunghi e complessi (ad esempio un rendering): in questa eventualità, a dire il vero piuttosto frequente, le altre funzioni sono sempre disponibili.

Tipici ed esaltanti esempi sono la possibilità di modificare le caratteristiche (di orientamento, di ingrandimento, di livello di dettaglio del wireframe) di una finestra mentre vi si sta svolgendo un'animazione (!), oppure di lasciare aperto un requester mentre si lavora sugli altri, oppure ancora di modificare le caratteristiche di un materiale mentre il programma renderizza quelle precedentemente impostate.

Per un utente Amiga non sono comunque necessarie troppe spiegazioni: il multitasking *preemptive* è sicuramente uno dei motivi per cui non ha ancora comprato (e forse mai lo farà) un volgare PC compatibile.

ED ORA CHE HO LA CURVA?

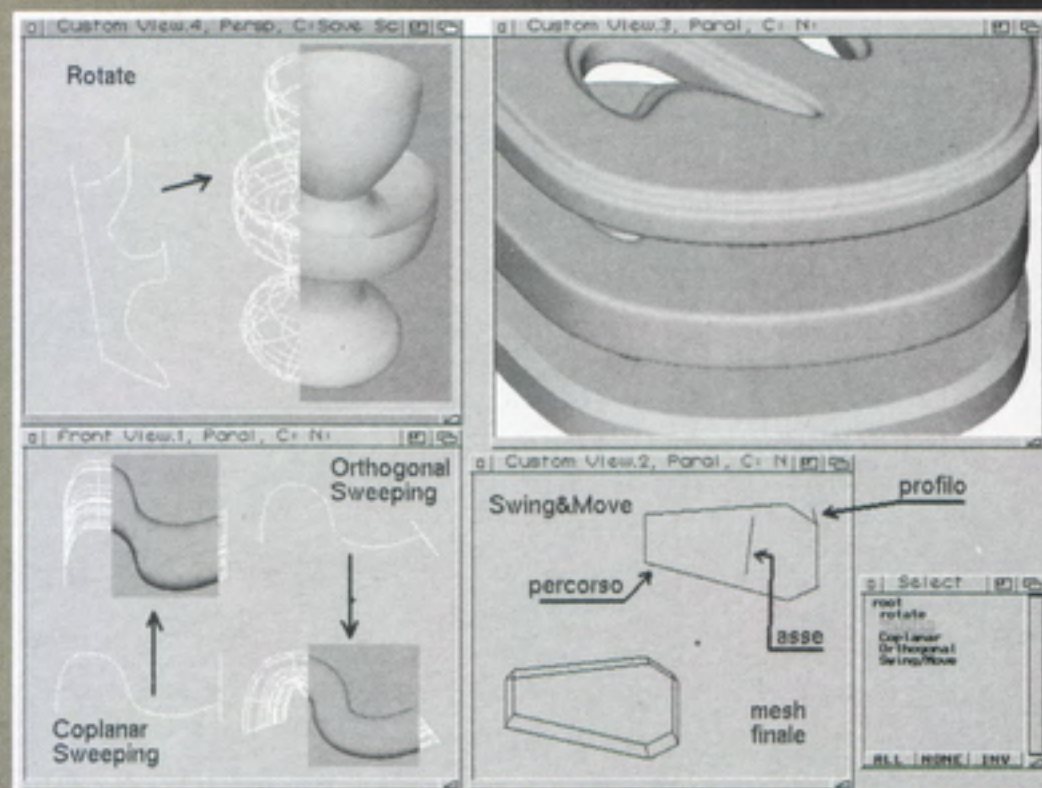
La realizzazione delle mesh si ottiene, secondo diverse procedure, attraverso gli oppoortuni comandi del menu **Create/Freeform**: si può far ruotare un profilo attorno ad un asse (**Rotate**), eventualmente modificando la geometria del profilo durante l'operazione (con **Swing/Move** e **Swing/Size**), estrudere un profilo lungo un percorso (**Coplanar** e **Orthogonal**), riempire l'area delimitata da una curva chiusa (**Skin Curve**) o estrudere una sezione con smussatura automatica degli spigoli (**Extrude** con **Bevel**).

L'operatore **Mesh** genera una superficie rettangolare piana, che poi può essere modellata con le normali operazioni del menu **Modify**; questa possibilità prevede la suddivisione della mesh in gruppi di punti (in effetti sono delle *sottomesh*), i quali vengono poi manipolati separatamente come se fossero normali oggetti. **Build from curves** permette di costruire una superficie per sezioni incrociate, ovvero utilizzando le curve componenti come se fossero uno scheletro sul quale poi avvolgere la mesh come un fazzoletto.

L'uso delle strutture freeform richiede una maggiore attenzione e precisione da parte dell'utente ma permette di realizzare con relativa facilità oggetti molto complessi quali ad esempio forme organiche (un volto umano) o comunque morbide ed irregolari (carrozzerie di automobili, un birillo, ecc.).

L'IDEA DI BOOLE

Le *funzioni booleane* permettono di combinare o intersecare in vari modi più oggetti tra loro (ad esempio per realizzare fori). Il principio di

La finestra in alto a destra mette in luce le possibilità di "beveling": si notino la corretta interpretazione del foro e i tre tipi di smussatura disponibili. Nelle rimanenti finestre sono mostrati alcuni operatori del menu "Create/Freeform".

funzionamento è piuttosto semplice ma i risultati possono presentare complessità notevoli.

I due menu che gestiscono la creazione e la successiva modificazione di qualsiasi oggetto sono **Create** e **Modify**.

I sottomenu **Create/Visibles**, **Create/Sectors** e **Create/Compound Tools** si occupano di generare le primitive geometriche ed eventuali loro combinazioni; la funzione **Create/Boolean** dà invece accesso alle funzioni booleane, le cui operazioni possono interessare anche i materiali: se ad esempio un cilindro di metallo scava in un cubo di legno, possiamo scegliere se rendere legnose o metalliche le pareti interne del foro!

Alcuni interventi con l'operatore "Bend", che piega in vari modi un medesimo cilindro; le varie modalità di applicazione di questo comando forniscono ventisette diversi tipi di deformazione.

Modify contiene un grande numero di opzioni per manipolare gli oggetti, in particolare la loro geometria e le loro caratteristiche fisiche. Qui troviamo di tutto: dalle banali operazioni di traslazione, rotazione e deformazione lineari per le primitive a quelle più complesse per le freeform: **non lineari**, **Bend**, **Freeform** e **Special**. Queste ultime sono molto suggestive perché permettono di far aderire le mesh a solidi di forma qualsiasi: un esempio può essere quello di un sacchetto che si stringe sul suo contenuto quando vi si pratica il vuoto.

Un raffinato esempio di modellazione tramite mesh; l'immagine è tratta da quelle fornite con il pacchetto.

NON SONO TUTTE ROSE E FIORI...

...ma le rose e i fiori sono davvero tanti, credeteci!

Dopo aver tanto parlato dei punti a favore di questo pacchetto, dedichiamo un (breve) momento all'esame di alcuni aspetti negativi che, pur rivelandosi semplici dettagli, potrebbero in alcuni casi essere facilmente corretti.

Un primo difetto piuttosto fastidioso è l'impossibilità di modificare punto per punto le primitive geometriche (ad esempio per simulare ammaccature o protuberanze nei solidi) e ciò costringe l'utente ad arrangiarsi con altre funzioni e con la fantasia: operazioni booleane, opportuni bump mapping e combinazioni di oggetti possono risolvere il problema; in casi estremi si può provare a ricostruire il solido desiderato tramite una mesh, sulla quale il *point editing* è possibile. In questo caso, però, oltre a problemi di memoria e velocità, va considerato il fatto che le mesh sono cave, e ciò può portare a qualche spiacevole inconveniente.

Un altro aspetto da migliorare è l'accuratezza nel refresh delle finestre in modalità wireframe, che risulta ancora limitata se confrontata con quella di altri modellatori ("Imagine" e "LightWave"), la quale permette di percepire in modo migliore la disposizione spaziale degli oggetti in questione, nonché le modifiche avvenute alle loro geometrie.

Riguardo al manuale, infine, sarebbe auspicabile poter avere maggiori delucidazioni sull'uso di alcuni operatori del menu Modify (in particolare quelli per le modifiche non lineari), corredate da esempi pratici e commenti; in generale, si avverte questa necessità anche per altre funzioni, sopratutto quelle più recenti e complesse, che spesso attraggono l'utente per la loro potenza, senza però fornirlo degli strumenti adatti a padroneggiarla.

A questo punto sospendiamo il nostro esame; in questa prima parte abbiamo dato un gustoso assaggio al carattere innovativo di "Real 3D" e della sua versatilità. Queste peculiarità verranno riprese ed ampliate nella seconda parte, per delineare le caratteristiche che più mettono in luce l'eccezionale potenza del pacchetto, nel campo che gli è più congeniale: l'animazione. Al prossimo numero!

OFFERTE SPECIALI

CDPD II

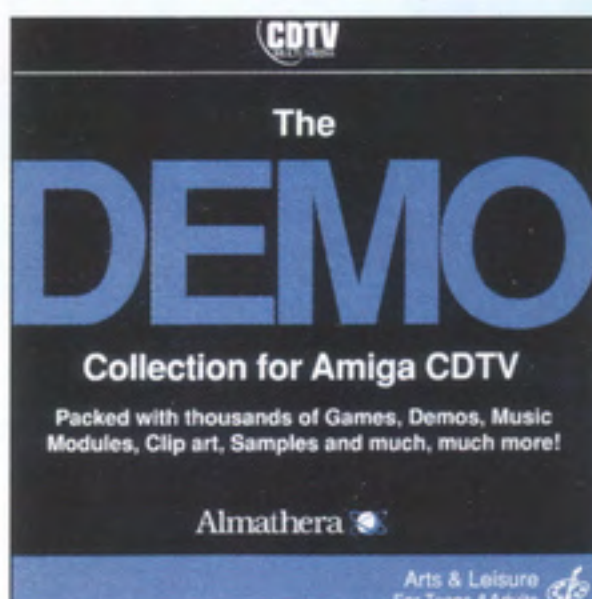
Un **CD-Rom** pieno di Public Domain e Shareware per ***Amiga*** e ***CDTV***. Contiene i Fish Disk dal 661 al 760, la raccolta dei dischi Scope (220 dischi) e la serie completa dei dischi AB20.

L. 49.000

DEMO

Per gli amanti della grafica e della animazione; 32Mbyte di immagini; centinaia di demo grafiche e sonore; programmi di vario genere; 1000 moduli musicali.

Per Amiga e CDTV

L. 49.000

DISK EXPANDER

Un innovativo programma per tutti gli Amiga, in grado di raddoppiare la capacità dei vostri Floppy e Hard Disk. Le capacità di compressione variano del 30% al 70% a seconda del tipo di dato memorizzato e dell'algoritmo selezionato, con una media del 50%. Facile da installare, affidabile e compatibile con ogni tipo di sistema Software/Hardware.

L. 69.000

CINEMABILIA

Il dizionario multimediale del cinema su CD-Rom compatibile per il ***CD32*** ed il ***CDTV***. Contiene le informazioni su 24000 film, 21000 attori e 6000 registi. E' possibile conoscere anno di produzione, genere e nazione dei film, vederne il manifesto o ascoltarne la trama, avere la biografia di attori e registi, la loro eventuale foto, la filmografia dettagliata accompagnata da musiche originali. **Tutto il testo in Italiano**.

L. 99.000

PER RICEVERE SUBITO IL MATERIALE

invia un vaglia postale specificando il nome del prodotto richiesto a COMPUTERLAND Srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

MODULES COLLECTION & COMPUTER ARTIST *per sistemi PC e AMIGA*

Oltre *1000* moduli musicali, utility e tantissime immagini

ad un prezzo incredibile...

PRENDI 2, PAGHI 1

SOLO L. 50.000
PER AMBEDUE LE COLLEZIONI

PER RICEVERE SUBITO I CD-ROM

invia un vaglia postale di L. 50.000 a COMPUTERLAND Srl, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano, specificando offerta "speciale Cd-Rom"

TERMITE 1.1

Un programma di comunicazioni commerciale per Amiga: semplice da usare e veloce, non è particolarmente dotato sul piano delle funzioni. Dedicato ai possessori di modem alle prime armi.

di Luca Danelon

Chiunque possegga un modem utilizzerà sicuramente uno dei tanti programmi di comunicazione, shareware o di pubblico dominio, che si possono trovare nelle BBS dedicate al nostro computer. "**Termite**" è invece il primo pacchetto di telecomunicazioni commerciale, in grado di farsi notare soprattutto per l'estrema facilità di utilizzazione e per la velocità operativa; è prodotto da una software house relativamente giovane nel mercato Amiga, la **Oregon Research**, che sforna nuovi programmi con ritmo abbastanza sostenuto.

CONFEZIONE E INSTALLAZIONE

Il pacchetto arriva in una confezione di medie dimensioni, con ben in vista il logo del programma e un buffo personaggio ora diventato il simbolo della Oregon Research. All'interno è presente il manuale rilegato a spirale, un dischetto ed una *quick reference card*, cioè un cartoncino che riassume utili informazioni, da tenere vicino al computer durante le sessioni di lavoro con il programma.

Un collage di alcuni requester dedicati all'impostazione delle preferenze del programma.

Il manuale è ricco di illustrazioni, anche se queste non sono sempre di buona qualità, e presenta molte sezioni dedicate ai principianti nel campo della telecomunicazione informatica, nelle quali spiega per sommi capi il funzionamento generale delle banche dati e fornisce utili consigli per ottenere dal programma le massime prestazioni a seconda della macchina utilizzata.

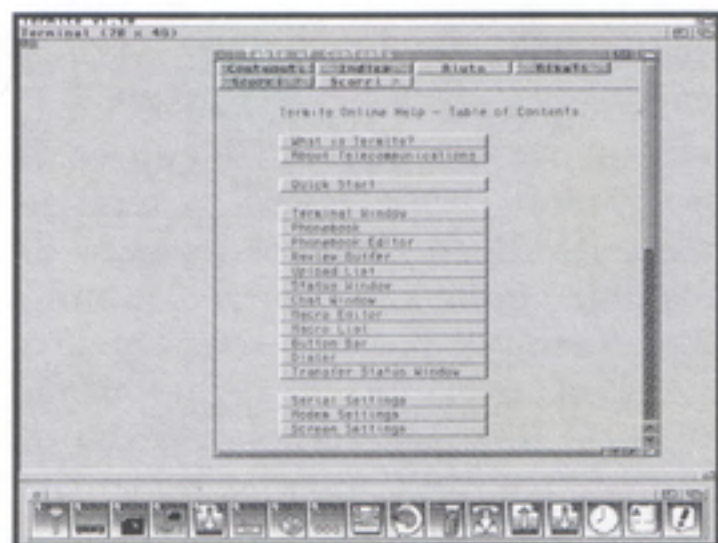
Il dischetto può essere installato su Hard disk tramite l'apposito "Installer", che provvede a far effettuare subito la registrazione del programma da parte dell'utente tramite l'inserimento del numero di serie stampato sul dischetto e, naturalmente, del proprio nominativo.

L'"Installer" si occupa anche di copiare alcune librerie, dedicate alla trasmissione dei dati e alla loro compressione, nella partizione di sistema.

IL PROGRAMMA

Al lancio, "Termite" si apre su uno schermo delle stesse dimensioni di quello utilizzato per il Workbench, visualizzando una finestra di dimensione 78x20 caratteri per l'emulazione del terminale, ed una finestra più piccola contenente dei gadget che analizzeremo in seguito.

Prima di collegarci con una BBS provvediamo a fornire al programma le specifiche del modem di cui siamo dotati: quest'operazione, nella maggior parte dei casi, viene portata a termine in pochi attimi, visto che la configurazione iniziale del pacchetto risponde alle generiche esigenze di un utente dotato di apparecchio a 14.400 baud.

In qualunque istante è comunque

Il completo help in linea in formato AmigaGuide: tramite esso possiamo avere delucidazioni su qualsiasi funzione del programma.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Termite 1.10

PRODUTTORE:
Oregon Research, 16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162, Tigard OR 97224

DISTRIBUTORE:
C.A.T.M.U., Casella Postale 63, 10023 Chieri (TO), Tel. 011/9415237

PREZZO:
Lire 79.000

DOTAZIONE/MANUALI	**89%**
PRESTAZIONI	**80%**
AFFIDABILITA'	**89%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**92%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**85%**

REQUISITI H/S:
Amiga con 1 Mb di RAM e OS 2.04 o superiore

PREGI:
L'estrema facilità di utilizzazione; l'innovativa interfaccia "a bottoni"; l'help in linea; il buon manuale

DIFETTI:
Il ridotto numero di opzioni e di funzioni a disposizione; la limitatezza della porta ARexx; il degrado estetico che subiscono i bottoni in caso di utilizzazione del terminale ANSI.

GLOBALE 84%

disponibile un completo help in linea che ci aiuta a non commettere errori.

Continuiamo poi la nostra opera di personalizzazione definendo le caratteristiche dell'ambiente che utilizzeremo (le dimensioni della finestra, il tipo di terminale emulato, i colori utilizzati sullo schermo, ecc.), nonché sostituendo le immagini presenti nella finestra inferiore (è possibile farlo con altre immagini IFF purché delle stesse dimensioni) o assegnando loro altre funzioni.

Un aspetto negativo emerge nel momento in cui scegliamo di avvalerci dei colori in standard **ANSI** (utilizzati dalla maggior parte delle BBS per rappresentare le schermate grafiche), i quali peggiorano notevolmente l'estetica dei bottoni: peccato che i programmatori non abbiano pensato a inserire anche un set di immagini per gli schermi ANSI.

Anche "Termite", come praticamente la totalità dei programmi di comunicazione, offre la possibilità di compilare una rubrica telefonica contenente i nomi ed i numeri telefonici delle BBS che più spesso si frequentano, oltre che il nominativo e la password utilizzati con ogni BBS.

Un'utile opzione risulta essere quella che permette di registrare script per la porta **ARexx** del programma: è perciò teoricamente possibile registrare un intero collegamento ad una BBS, e poi eseguire lo script prodotto per collegarsi del tutto automaticamente alla banca dati; l'unico problema risiede nel fatto che non vengono registrate le scelte da menu, e questo limita molto l'impiego pratico della funzione; inoltre, in qualche caso la registrazione degli eventi ha avuto bisogno di qualche correzione manuale esterna per riuscire a funzionare al meglio.

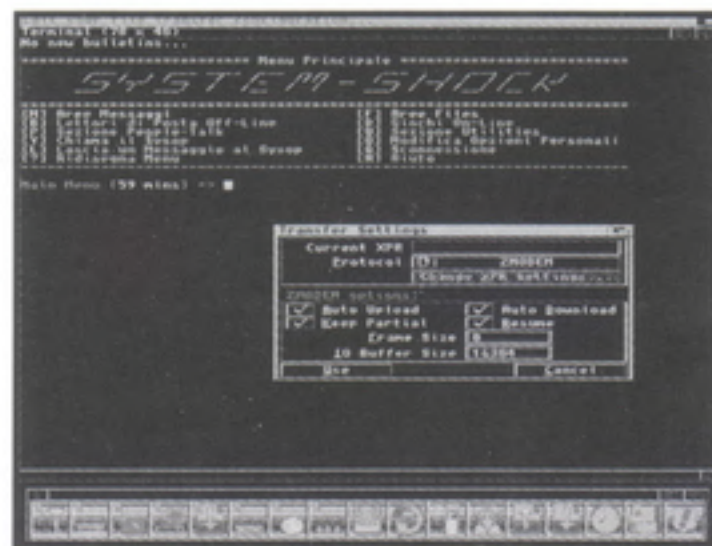
IL COLLEGAMENTO

Dopo aver impostato secondo le nostre esigenze le poche ma essenziali opzioni presenti, provvediamo a chiamare una BBS: come scritto anche all'interno del manuale, ricordiamo di rispettare quella che viene chiamata "buona educazione telematica", che consiste, ad esempio, nel non fornire nominativi falsi né approfittare della possibilità di download infinito offertoci da alcune banche dati. Proprio riguardo al download, occorre segnalare che la velocità di "Termite" è superiore rispetto a quella degli altri programmi di comunicazione: questo ci consente di sfruttare al meglio il nostro modem e, soprattutto, di contenere la spesa per le bollette della Telecom.

A proposito di quest'ultimo aspetto, la Oregon Research ha pensato bene di inserire un sistema di calcolo del costo della chiamata, ma purtroppo non può essere utilizzato in Italia a causa della differenziazione delle tariffe a seconda delle fasce orarie, non contemplate dal programma.

In alto a destra: un collegamento con una BBS. Lo schermo è impostato secondo i colori ANSI e i bottoni hanno un pessimo aspetto.
A lato: una chiamata in corso. Si notino le opzioni per saltare o annullare la chiamata ed il tempo limite oltre il quale la linea viene lasciata cadere.

UN RIVALE PER TERM?

E' sicuramente d'obbligo un confronto con il noto programma di pubblico dominio "Term", i cui meriti sono soprattutto la ricchezza di opzioni e la forma di distribuzione del pacchetto (è richiesto solo l'invio

di un "regalo" all'autore, senza alcun altro tipo di pagamento). Sicuramente "Termite" si indirizza ad un'utenza differente da quella di "Term": infatti è rivolto a coloro che per la prima volta si apprestano a "navigare" tra le banche dati, o a coloro che non dispongono di un sistema particolarmente dotato (ad esempio A500 e A600); le opzioni presenti sono infatti ridotte allo stretto necessario, sia per non complicare le operazioni all'utente, sia per rendere più veloce il programma stesso. Se poi si sente la necessità di un maggior numero di opzioni, a volte anche le più "inutili", si può sempre passare, senza alcuna spesa (ma inviando un regalo all'autore), ad una delle tante versioni di "Term" reperibili su tutte le banche dati dedicate ad Amiga.

Il dischetto di AmigaByte contiene programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware "**LhA**") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il disco di AmigaByte non è *bootabile*, ovvero non può essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il **WorkBench** utilizzando una **copia** del dischetto WorkBench standard fornito in dotazione ad Amiga oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

Se il boot viene effettuato da dischetto, occorre che sulla copia del Workbench utilizzata vi siano almeno **100Kb** di spazio disponibile per l'installazione di librerie necessarie per il corretto funzionamento di alcuni programmi.

Per installare i programmi di AmigaByte occorre inserire il dischetto in un drive dopo aver caricato il WorkBench e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.

La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è **Work:**, il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta *Work:* e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio **Empty:**, oppure Vuoto:). Importante: il nome deve essere scritto SENZA virgolette e seguito da due punti (ovvero Empty: e non "Empty" o "Empty:"). Ricordate inoltre di scrivere il NOME del disco e non del drive (cioè Empty: e non DF0:).

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Una volta terminata questa selezione, basterà fare click su **Proceed** ed inserire o togliere il disco di AmigaByte dal drive man mano che il programma "Installer" lo richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaByte: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

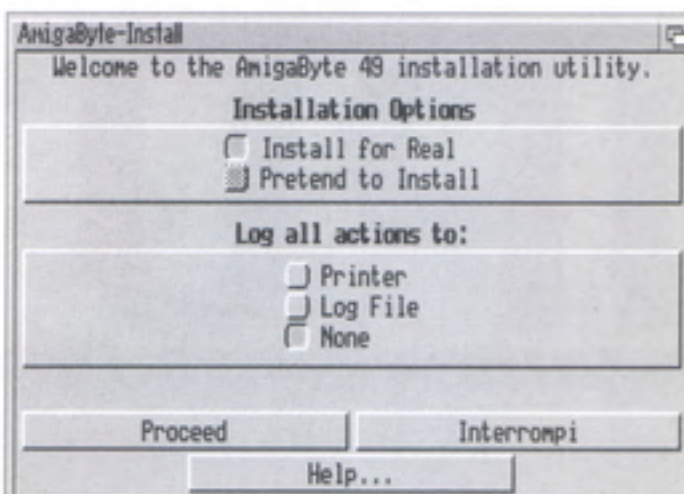
Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni **mercoledì pomeriggio** presso la redazione di AmigaByte dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17. AmigaByte sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

1) Nome, cognome ed indirizzo completo
3) Numero del dischetto (ad esempio AMIGABYTE 52).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo, etc).

Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

1) così si presenta inizialmente la procedura di installazione dei programmi di AmigaByte

2) se il disco su cui installare i programmi si chiamasse "Vuoto" scriveremmo qui "Vuoto:"

3) le fasi preliminari dell'installazione: alcuni programmi vengono copiati in memoria

4) se una libreria esiste già abbiamo la possibilità di sovrascriverla oppure saltarne la copia

5) i programmi di utilità sono facoltativi ma se si ha spazio sul Workbench è meglio installarli

AmigaByte-Install
AmigaByte 49 - Selezione programmi
Fai click con il mouse nei riquadri accanto al nome dei programmi che desideri installare
AmegaRace (218K) — EdWord Pro (152K)
BootScreen (65K) — FileX (320K)
BView (185K) — PowerSnap (105K)
Clock (74K) — StoneCracker (82K)
DieserZug (42K)
Proceed — Interrompi
Help...

6) dopo la scelta dei programmi da installare, i dischi necessari saranno richiesti automaticamente

Grosse novità dall'attesissima fiera di Colonia, che consolida definitivamente il rilancio della Amiga Technologies: Amiga si arma del PowerPC e torna a fare paura a tutti.

di Battista Vailati

COMPUTER '9

Dal 10 al 12 novembre si è tenuta a Colonia la tradizionale fiera dedicata al mondo dei Personal Computer e, in particolare, al mondo Amiga. Rispetto all'aria di crisi che aleggiava un anno fa, in questa edizione si sono poste le basi per un massiccio ritorno al successo della nostra piattaforma.

Amiga Technologies era presente con un bellissimo stand, il gruppo dirigente al completo e una serie di innumerevoli sorprese che hanno fatto capire quanto importante e strategico per **Escom** è stato l'acquisto della Commodore. Inoltre i vari produttori di hardware e software hanno mostrato un buon numero di nuove realizzazioni, il che ha del sorprendente visto che non si vedeva un Amiga sugli scaffali dei negozi da oltre un anno e mezzo: ciò dimostra quanto di speciale ha questo gioiellino, nato dieci anni fa dalle menti di un gruppo di sognatori, sia per il massiccio attaccamento dei suoi utenti, sia per la capacità di sopravvivenza rispetto a quel gruppo "dirigente" che ha portato alla rovina un'azienda un tempo ai primissimi posti nel mercato mondiale. E' stato veramente uno spettacolo osservare pacchi e pacchi di **A1200 Magic** che venivano acquistati, con orgoglio e soddisfazione, da una moltitudine di persone; è stata però ancora più sorprendente la valanga di notizie diffuse da Amiga Technologies attraverso incontri con rivenditori e con sviluppatori e alla fine tramite comunicati stampa.

"Amiga goes PowerPC"

L'annuncio più atteso è stato quello relativo alla scelta della piattaforma **RISC** su cui continuare lo sviluppo di Amiga: i candidati principali erano il PA-RISC di HP (a quanto pare scelto in origine da Commodore) e l'astro nascente **PowerPC** di IBM e Motorola. I primi **PowerAmiga** saranno disponibili nel primo quadrimestre 1997 e saranno basati sul **PowerPC 604**, probabilmente conformi alle specifiche **CHRP**: ciò vorrà dire che sarà possibile eseguire sui PowerAmiga tutti i sistemi operativi realizzati per tale specifica (quali WindowsNT, OS/2, Solaris, AIX, ecc.) e permetterà agli utenti di altri sistemi PowerPC CHRP (ad esempio i PowerSeries di IBM) di utilizzare l'AmigaOS. Più avanti verranno introdotti i PowerAmiga di fascia media e quelli di fascia bassa.

AmigaOS verrà naturalmente ricompilato per la nuova piattaforma e, contestualmente, potenziato soprattutto per quanto riguarda le capacità

Un momento della manifestazione allo stand dell'Amiga Technologies. La presenza della casa madre e dei produttori esterni è stata massiccia: una bella riscossa dopo la delusione dello SMAU.

di *networking* e di gestione della memoria: grazie a una collaborazione tra Amiga Technologies e **Phase 5** (quelli della CyberStorm e della CyberVision) verranno inoltre prodotte, già dalla metà del 1996, le schede di espansione basate su PowerPC per A1200, A3000 e A4000, in modo tale da garantire l'investimento dei possessori degli Amiga più recenti.

Durante il 1996 (si parla addirittura di Marzo, in concomitanza con il CeBit) verranno infine presentati nuovi modelli di Amiga basati sul Motorola 680x0: innanzitutto verrà introdotto il **4000T con 68060**; successivamente l'Amiga 1200 verrà potenziato con microprocessori più veloci (si parla del 68030) e con il supporto della Fast RAM direttamente sulla scheda madre.

Torniamo ora alla fiera con una sintesi di quanto presentato, analizzando le novità stand per stand e riportando, per chi volesse maggiori informazioni, gli indirizzi di produttori e, ove presenti, distributori per l'Italia.

95 MIT AMIGA

ACT Electronic GmbH

Il produttore della serie **Apollo** presentava quella che è, probabilmente, la più completa linea di schede acceleratrici, con versioni per tutti i modelli di Amiga.

Apollo 520/620 è una scheda dotata di 68020 a 28 MHz che può contenere fino ad un massimo di 4 Mb di RAM per A500 e 8 Mb per A600.

Apollo 2030 è la versione per A2000, dotata di 68030 e 68882, espandibile fino ad un massimo di 64 Mb di RAM.

Accanto all'**Emaginator 1230** è stato presentato l'**Emaginator 1240**, una nuova scheda acceleratrice per A1200 dotata di 68040, SCSI2 ed espandibilità fino ad un massimo di 64 Mb di RAM. Infine, per A3000 e A4000 l'**Apollo 040/060** offre su un'unica scheda un 68040 a 40 MHz o 68060 a 50 MHz, 128 Mb di RAM e un controller SCSI2.

ACT Electronic GmbH, Schaumburgstrasse 17, D-45657 Recklinghausen, Tel. +49-2361-492928 fax +49-2361-43952

MacroSystem

Finalmente si poteva toccare con mano il tanto atteso clone di Amiga: a sorpresa Macro System ha presentato due modelli.

Draco 040 rappresenta il sistema base: 040 a 33 MHz e scheda grafica Altais a 64 bit dotata di 1 Mbyte, il tutto per 4495 DM con 4 Mb di RAM e floppy disk.

Draco 060 rappresenta il modello di punta: 060 a 50 MHz, 4 Mb di RAM, scheda grafica Altais dotata di 4 Mb, CD-Rom a quadrupla velocità, floppy disk, il tutto per 5995 DM. La compatibilità con tutto il software professionale è garantita dall'utilizzo di AmigaOS 3.1 e CyberGraphX.

Come sempre si potevano provare e acquistare i prodotti che hanno reso famosa in tutto il mondo questa casa tedesca: la **Vlab Motion**, ora dotata di una nuova versione del software "**Movie Shop**" per l'editing video non lineare, le schede video **Retina Z2/Z3** e le schede audio **MaestroPro** e **Toccata**.

MacroSystem, Borgacker 2-6, D-58454, Witten, Tel. +49-2302-949490 fax +49-2302-949499

Electronic Design e ProDAD

Solito unico stand per Electronic Design e ProDAD.

Electronic Design pubblicizzava la propria linea di prodotti: il genlock **Neptune**, il **PAL/Y-C genlock**, il digitalizzatore **FrameMachine** e il sistema hardware e software per l'editing audio-video chiamato **Cavin** e realizzato in collaborazione con ProDAD. Quest'ultima mostrava un nuovo software per effetti video, animazioni e image composing: "Animage V1", dal costo di 249 DM, richiede per funzionare un Amiga con 68020, 1 Mb di Chip RAM e 4 Mb di Fast RAM.

Inoltre era presentata la nuova versione del noto titolatore professio-

Signore e signori, ecco a voi Manfred Schmidt! Ehm, no, forse non è proprio lui, comunque una foto se la merita sicuramente anche il nostro prode collaboratore visto che ci ha portato così tante e belle notizie dalla Germania, paese che, ne siamo sicuri, ora più che mai è visto con simpatia da qualunque amighista.

Amiga Technologies GmbH: lo stand più affollato

Sicuramente la meta più agognata di tanti pii pellegrinaggi, Amiga Technologies presentava la linea completa dei suoi prodotti, ospitava i propri partner commerciali e vendeva una divertente serie di gadget: andavano letteralmente a ruba magliette, tazze da colazione, borse, tutte marchiate "Amiga Technologies" e alcune con il motto della società ("*Back for the Future*").

I numerosi A1200 e A4000 esposti mostravano ciascuno uno dei tanti campi di applicazione in cui Amiga eccelle: ecco quindi A4000 con "Scala MM" o "Real 3D"; si potevano provare gli **I-Glasses** per gli amanti della realtà virtuale con una versione beta del software per A4000; ecco ancora gli A1200 con applicazioni multimediali e modem per navigare in Internet.

Tutti gli Amiga erano dotati del nuovo monitor **A1438S**, un 14" con casse stereo in grado di visualizzare tutte le risoluzioni dei chip-set ECS e AGA. Veniva inoltre ospitata la **Haage & Partner** che vendeva a 20 marchi una versione dimostrativa (perfettamente funzionante, ma dalla durata di 60 giorni) di un nuovo compilatore C/C++, lo "**Storm C**": un sorprendente ambiente di sviluppo dotato (finalmente!) di un'ottima interfaccia utente. AT ha inoltre annunciato che a breve sarà disponibile per Amiga 1200 un lettore CD-ROM esterno: siglato **Q-Drive 1241**, si tratta di un lettore a quadrupla velocità che dovrebbe avere un costo contenuto. Entro gennaio '96 dovrebbe poi uscire un kit completo, modem più software, per la navigazione in Internet con tutti i modelli di Amiga.

Amiga Technologies GmbH, Berliner Ring 89, D-64625 Bensheim, Tel. +49-62511-802100 fax +49-6251-802179

Distributore italiano: Giunti Multimedia, Ripa di Porta Ticinese 91, 20143 Milano, Tel. 02-8393374 fax 02-58103485

Per informazioni sul compilatore "Storm C": Haage & Partner Abt., Bestellungen Mainzer Strasse 10A, 61191 Rosbach v.d.H.

Distributore italiano: C.A.T.M.U. S.n.c., Casella postale 63, 10023 Chieri(TO), Tel. 011-9415237, e-mail fer@inrete.alpcom.it, FIDO: 2:334/21.19

nale "**Monument Titler V2 - Designer**", dotato di supporto per i 24 bit e l'alpha channel, oltre all'esclusivo "**SGA**" ("**Special Genlock Antialiasing**"); il prodotto costa solo 399 DM e si pone sempre più in concorrenza con Scala MM. La versione uno, "Monument Titler Classic", viene ora venduta a 199 DM.

Era possibile prenotare i nuovi **A1200 e A4000 Hollywood Packet**: realizzati da ED e ProDAD, si tratta di A1200 con 6 Mb di RAM e 170 Mb di Hard Disk o di A 4000 con 6 Mb di RAM e un 1 Gb di Hard Disk, Magick Pack, Neptun Genlock, Super-Cut, RGB to Scart adapter, "Monument Titler", "Adorage" e un video di autoistruzione su Amiga&Video (il tutto per 2798 DM nella versione per Amiga 1200 o 6398 DM nella versione per Amiga 4000).

Electronic Design, DetmoldStrasse 2, D-80935 Munchen 45, Tel. +49-89-3515018 fax +49-89-3543597

ProDAD, Feldelestrasse 24, D-78194 Immendingen, Tel. +49-7462-91134 fax +49-7462-7435

Corporate Media

Disponibili le nuove versioni di "**PhotoWorX**", "**FolioWorX**" e "**PhotoWorX Pro 5.0**", tutte compatibili con il sistema grafico "CyberGraphX": si tratta di software per leggere CD in formato PhotoCD e PortFolio di Kodak. Si potevano inoltre acquistare le ultime versioni dell'emulatore **EMPLANT** (cfr. AmigaByte N. 56) con i moduli per Mac e PC.

Corporate Media, Gottinger Chaussee 115, D-30459 Hannover, Tel. +49-511-942930 fax +49-511-231269

Amiga Oberland

Grande stand per uno dei maggiori importatori e distributori di software per Amiga in Germania.

Veniva presentata la versione **3.0** di "**Reflections**", programma per il raytracing e l'animazione 3D dal costo contenuto e dalle ottime promesse. Inoltre si potevano acquistare le ultime versioni dei prodotti della **SoftWood**, tra cui "**FinalWriter 4.0**" (sicuramente il più potente ed intuitivo word processor per Amiga), "**Final Data 3.0**" e l'attesissimo "**Final Calc**", uno straordinario foglio elettronico dalle incredibili potenzialità.

Amiga Oberland, In der Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts., Tel. +49-6173-65001 fax +49-6173-63385

Hama

Era presente con la sua ampia linea di genlock, mixer video, TBC, adattatori e accessori vari.

Hama, Dresdner Strasse 9, D-86651 Monheim, Tel. +49-9091-502240 fax +49-9091-5022279

Eagle Computer Products

Mostrava la sua nutrita schiera di case tower disponibili per tutti i modelli di Amiga, dai prezzi molto interessanti e dalle caratteristiche uniche quali la possibilità di avere slot PCI.

Eagle Computer Products, Altenbergstrasse 7, 71549 AuenWald, Tel. +49-7191-59028, fax +49-7191-59057

HiSoft

Grandi novità per i possessori di Amiga 1200: in arrivo **Surf Squirrel**, una nuova versione che si affianca alla nota interfaccia SCSI, dotata di una velocissima interfaccia seriale, e **Squirrel MPEG,** per visualizzare i formati Video CD e CD-I tramite un

lettore di supporti CD-Rom.

Novità anche per il settore musicale: con "**Music Master Pack**" si ha a disposizione un digitalizzatore a 8 bit (direct-to-disk), un'interfaccia MIDI e un sequencer.

Erano ovviamente presenti anche il sampler a 16 bit **Aura** (per A1200) e il software di telecomunicazioni "**Termite**".

HiSoft, The Old School, Greenfield Bedford MK45 5DE, UK, Tel. 0044-1525-718181 fax 0044-1525-713716

Hirsch & Wolf

E' il distributore europeo dei prodotti DKB. In questo stand si poteva acquistare in assoluta anteprima la versione 3.0 di "**MUI**" (a soli 40 DM): *drag & drop*, *menu pop-up* e *Balloon help* figurano tra le caratteristiche di spicco.

Hirsch & Wolf, OHG Mittelstrasse 33, D-56564 Neuwied, Tel. +49-2631-83990 fax +49-2631-839931

Ingenierurburo Helfrich & SCALA

Erano disponibili la scheda grafica **Piccolo SD64**, dotata di software "EGS" (versione **7.0**), adatta a qualsiasi Amiga dotato di slot Zorro II/III, basata su un chip SVGA a 64 bit capace di risoluzioni fino a 1024x768 a 24 bit oppure 1600x1200 a 8 bit.

Veniva mostrata anche la scheda di compressione JPEG **VideoCruncher** che, oltre a funzionare come digitalizzatore in tempo reale a 24 bit, funge da dispositivo per funzioni di *Picture In Picture* (*PIP*) se è presente una scheda grafica Piccolo.

Scala mostrava la versione "**MM 400**" del suo noto programma multimediale e la versione "**EE100**" del prodotto sw/hw per il montaggio video.

Ingenierurburo Helfrich, Am Wollelager 8, D27749 Delmenhorst, Germany, Tel. +49-4221-120077 fax +49-4221-120079

Irsee Soft

La nuova versione di "**Turbo Print Professional**", la **4.1**, poteva essere acquistata ad un prezzo speciale. Il programma è ora compatibile con CyberGraphX (ormai lo standard RTG su Amiga) e sono forniti nuovi e migliorati driver per Epson Stylus Pro/ColorII/ Color IIs, HP DeskJet 600/660c/850, e Canon BJ e BJC.

Venivano inoltre presentati la versione **3.0** di "**Picture Manager Professional**" (un catalogatore di immagini) e "**Pelican Press**" (software per stampare biglietti d'auguri, semplici poster e calendari).

Irsee Soft, Meinhard-Spis-Platz 2, 87660 Irsee, Tel. +49-8341-74327 fax +49-8341-12042

Il case tower per A1200 della Micronik; sono disponibili anche quelli per A500, A600, A3000 e A4000. In Italia sono distribuiti da DB-Line, Tel. 0332/768000.

Maxon Computer

Una nutrita serie di nuovi prodotti ha riempito lo stand della software house tedesca più prolifica: per la prima volta (grazie a HiSoft) si sono potute vedere le prime versioni in inglese di alcuni programmi (finalmente!).

La vera star è stata la versione **3.0** di "**MaxonCinema 4D**", ancora più potente e sempre semplice da usare: con questa versione (sembra proprio che non manchi nulla, dalla cinematica inversa ad una completissima sezione di animazioni) Maxon è sicura di sfondare nel mercato professionale.

Si potevano inoltre ammirare tutti i tool di supporto: "**MaxonCinema-Font**", per l'utilizzo di font Adobe Type 1; "**MaxonCinemaWorld**" per la creazione di paesaggi frattali; "**MaxonCinemaTree**" per la generazione di alberi e "**MagicLink**" per la conversione di oggetti 3D tra i più diffusi formati.

Nuove versioni anche per "**MaxonMagic**" (**3.0**), per rendere più piacevole l'utilizzazione del Workbench, e per "**MaxonTools 2**", che si pone invece in diretta concorrenza con "DirectoryOpus 5.0".

Oltre ai soliti prodotti (dal database "**MaxonTwist**" fino a "**MaxonCAD 2.5**") venivano presentati il nuovo software per la multimedialità "**MaxonMultimedia**", la cui interfaccia utente ricorda molto da vicino "Ami-

gaVision", "**Twist-Organizer**", un semplice ma potente organizer, e un'edizione speciale di "Maxon-Cinema 4D", la "**Classic CD**" (a soli 79 DM un CD-Rom con la versione **1.5** di "Cinema 4D", oggetti ed esempi), ideale per chi deve iniziare l'affascinante scoperta del mondo 3D.

Maxon Computer GmbH, Industriestrasse 26, D-65760 Eschborn, Tel. +49-6196-481811 fax +49-6196-41885

Village Tronic

Nel solito stand ben organizzato era esposta l'intramontabile scheda grafica **Picasso II** accompagnata dall'encoder **Pablo**. A quanto pare, la nuova **Picasso III** non sarà disponibile prima del CeBit'96 (secondo le ultime notizie avute dall'iportatore italiano, la Euro Digital Equipment di Crema, la scheda verrà ulteriormente potenziata e cambierà nome in Picasso IV).

Altre novità erano la nuova versione dello splendido programma per animazioni "**MainActor BroadCast**" le cui caratteristiche più importanti sono il supporto per formati di animazione 'alieni' (tra cui i file di tipo AVI e FLI) e quello di schede grafiche a 24 bit. Erano inoltre esposti il software di rete "**AmiTCP**" nella nuova versione **4.2**, compatibile SANA-II, e i kit per networking **Liana** (via parallela) e **Ariadne** (scheda Ethernet).

Village Tronic, Wellweg 95, D-31157 Sarstedt, Tel. +49-5066-701330 fax +49-5066-701349

Ecco una curiosità: è stato allestito un muro sul quale i visitatori potevano scrivere o disegnare ciò che volevano. La creatività insita in ogni persona che possiede un Amiga si è subito manifestata: a bellissimi murales si affiancavano frasi di incoraggiamento (sulla sinistra, parzialmente in ombra, si può leggere "Yeah, Amiga is back!"; ci scusiamo comunque per la qualità della foto) e, immaginiamo noi, solenni e sacrosanti giuramenti di fedeltà ad Amiga.

Distributore per l'Italia dei prodotti Village Tronic:
Euro Digital Equipment, via Dogali 25, 26013 Crema (CR), Tel. 0373-86023 fax/BBS 0373-86966

Phase 5 Digital Products

Scelta da Amiga Technologies come partner per la realizzazione e la produzione di schede di upgrade alla tecnologia PowerPC per gli Amiga, la Phase 5 mostrava in anteprima un prototipo della serie **PowerUP**: tali schede, la cui uscita è prevista per la seconda metà del 1996, porteranno la potenza dei PowerPC nelle case degli utenti di A1200/A3000/A4000. Saranno dotate di "CyberGraphX 3.0" nativo (cioè in versione PowerPC) e di un emulatore 68000 per utilizzare le vecchie applicazioni.

Per quanto riguarda il sistema operativo, nell'attesa che Amiga renda disponibile la **versione 4.0**, si potrà contare sulla versione PowerPC di *Exec* e delle principali librerie: assieme alla emulazione 68000 si avrà a disposizione un sistema ibrido (sul tipo del PowerMac) in grado di permettere la massima produttività e compatibilità del nuovo sistema. Il tutto a prezzi che andranno dai 1000 ai 2000 DM.

"CyberGraphX 3.0" verrà rilasciato per tutte le versioni di Amiga (anche con 680x0) e sarà sempre più destinato ad essere il futuro standard *RTG*: la nuova versione offrirà tra le altre cose un completo supporto per il 3D e per i DSP.

E a proposito di DSP, impressionante era la scheda realizzata per A3000/A4000: **2-GO!**, basata sul TMS320C80 MVP, è una scheda DSP che offre supporto audio a 16 bit, video compressione in standard H.261 (25 frames al secondo per la propria video conferenza...), codifica e decodifica JPEG in tempo reale, 750.000 (settecentocinquantamila!) poligoni in gouraud shading a 50 Megapixel al secondo e 40 milioni di operazioni al secondo su matrici 3x3 (8x8 in moltiplicazione). Il tutto, con "CyberGraphX 3.0", verrà venduto a circa 3000-3500 DM.

La **CyberVision64** verrà ulteriormente migliorata: si parla di memoria VRAM e microprocessore S3 Vision 968.

Tutti questi prodotti si potranno vedere a partire dal primo quadrimestre 1996. Per chi invece vuole adesso Amiga più veloci, Phase 5 offre la più completa linea di schede acceleratrici basate su 68060 (!!!) per Amiga 1200, Amiga 2000, Amiga 3000 e Amiga 4000.

Veniva inoltre ospitato il distributore tedesco di "**LightWave 3D**", che mostrava l'attesissima versione **4.0** per Amiga.

Phase 5 digital products, In der Au 27, D-61440 Oberursel, Tel. +49-6171-583787 fax +49-6171-583789

M-Tec Hardware

La società che ha rilevato GVP mostrava soprattutto le schede acceleratrici per A1200 e A2000. Per l'inizio '96 si parla di nuove schede con 040/060 per A1200, A3000 e A4000.

M-Tec Hardware, Hortser Strasse 297, D-46238 Bottrop, Tel. +49-2041-4656 fax +49-2041-4660

Stefan Ossowski's Schatztruhe

Allo stand esponeva la propria linea di prodotti, tra cui le raccolte "**Aminet**" e la linea completa dei "**Fish CD**". Si potevano inoltre acquistare la versione **3.5** di "**TurboCalc**" e la versione **5.11** di "**Directory Opus**".

Stefan Ossowski's Schatztruhe, Veronikastrasse 33, D-45131 Essen, Tel. +49-201-788778 fax +49-201-798447

Viste le grosse novità, non possiamo che augurarvi e augurarci uno strabiliante 1996 con Amiga!

SQUIRREL SCSI

Un'interfaccia tanto piccola quanto potente per accedere, con il nostro A600 o A1200, allo sterminato mondo delle periferiche SCSI.

di Marco Fornier

Amiga 600 è stato il primo computer compatto della Commodore ad avere di serie un controller per un hard disk interno e il suo successore, Amiga 1200, non è da meno, in quanto utilizza il medesimo dispositivo; questo ha fatto sì che gli acquirenti di entrambe le macchine debbano acquistare separatamente il solo hard disk, collegarlo, formattarlo, e si è pronti per utilizzarlo.

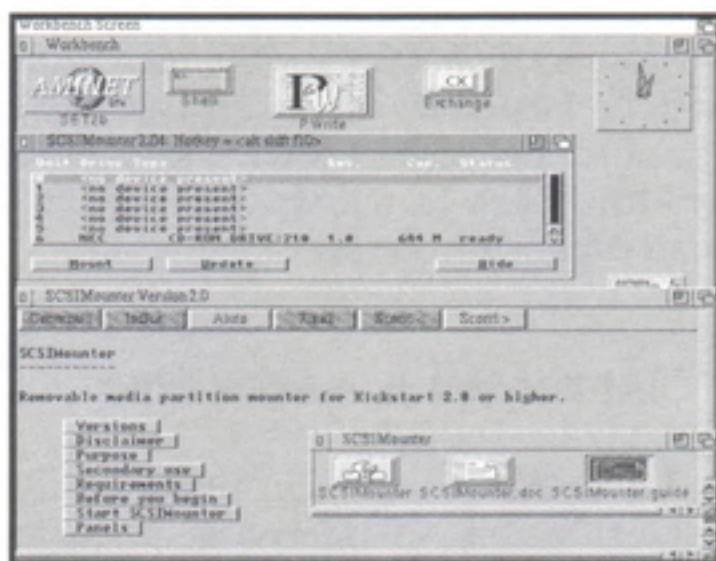
Peccato che, per la maggior parte degli utenti, gli unici dischi impiegabili con questo sistema sono quelli da 2,5 pollici: lo spazio interno è limitato e, a meno di interventi di modifica del connettore come quelli descritti nel numero 51 della rivista, un disco da 3,5 pollici non può essere montato internamente. I problemi che ne derivano sono diversi: gli hard disk da 2,5 pollici costano circa il doppio di quelli da 3,5", non raggiungono le loro capacità e sono più lenti, sempre rispetto ai fratelli maggiori, di un buon 30%.

A ciò va aggiunto il fatto che il controller interno supporta solo dischi IDE, uno standard diffuso sui PC che da una parte offre semplicità e costi contenuti, vista anche la maggiore diffusione, ma dall'altra è penalizzato da lentezza intrinseca e impossibilità di controllare più di due dispositivi, per lo meno su Amiga).

Vi è però un altro standard di mercato, lo **SCSI**. Il suo vantaggio principale, oltre alla velocità, è quello di poter controllare fino a **sette dispositivi** contemporaneamente: non solo hard disk quindi, ma anche scanner, lettori di CD-ROM, stampanti, drive magneto ottici, unità di backup a nastro, DAT e, ancora, i nuovissimi drive ZIP a cartucce rimovibili. Inoltre, la maggior parte dei controller SCSI lavora in modo **DMA** (al contrario degli IDE), affrancando in misura quasi completa la CPU dal dovere di intervenire durante le operazioni di lettura e scrittura dei dati. E' quindi assodata la superiorità di questo tipo di controller rispetto a quello interno dell'A1200. Il problema è che non ce ne sono molti per quest'ultimo: la maggior parte di essi sono moduli da aggiungere a schede acceleratrici o di espansione della memoria da inserire nella *trapdoor*; per l'A600 non vi è nemmeno questo. La HiSoft è un produttore di hardware e software inglese con all'attivo molti buoni prodotti come Aura, un digitalizzatore audio a 16 bit, o "Twist", un database relazionale. Decisa a risolvere il problema di assenza di un'interfaccia SCSI per i possessori di A600 e A1200, ha realizzato la **Squirrel**, un controller SCSI che si collega alla PCMCIA, lasciando quindi libera la trapdoor per eventuali espansioni future.

APRIAMO IL PACCHETTO

La Squirrel arriva in un'elegante confezione blu, all'interno della quale troviamo l'interfaccia, un bel manuale rilegato a spirale di sessanta pagine, il disco di installazione e altri due di software PD, con attinenza SCSI, derivati dall'archivio Aminet. Il manuale è molto curato e spiega dettagliatamente ogni aspetto del prodotto, oltre alle impostazioni specifiche per le varie periferiche collegabili: nella parte introduttiva dedica qualche pagina anche alla storia dell'interfaccia SCSI e alle problematiche di terminazione, cablaggi e numerazione degli ID. E' un peccato però che non sia in italiano e che non esista nemmeno un foglietto a parte che fornisca almeno le nozioni di base sul prodotto.

L'interfaccia in sé è molto piccola, e sporge dal computer di circa dieci centimetri: molto più ingombranti sono lo spesso cavo e il grosso connettore finale a **50 poli Centronics** (il tipo a pettine): acquistando una periferica bisognerà controllare che abbia lo stesso tipo di connettore, altrimenti occorrerà procurarsi un adattatore specifico. Per la prova abbiamo impiegato alcuni hard disk SCSI 1 e 2 e un **CD-ROM NEC 210** gentilmente messoci a disposizione dal distributore italiano dell'interfaccia, la Axxel di Vicenza; ricordiamo che l'interfaccia non è di tipo Fast

Ecco come il CD-ROM viene visto dallo "SCSI Mounter".

SCSI-2 (molto più veloce e di conseguenza costosa) ma SCSI-1, pur essendo compatibile con la maggior parte delle periferiche SCSI-2 (ma non supportandone le superiori prestazioni del bus). Un'altra doverosa premessa riguarda la natura del controller: sfruttando la PCMCIA non è possibile utilizzare una delle caratteristiche più interessanti del protocollo SCSI, cioè il supporto del DMA; senza partire da questo dato di fatto non si potrebbe capire il motivo dei notevoli rallentamenti della CPU durante le fasi di accesso alle periferiche.

Usando l'"Installer" Commodore possiamo comodamente copiare su hard disk tutti i file necessari per utilizzare la Squirrel; è anche possibile creare un disco di boot per far partire i giochi per CD-32, per lo meno quelli che possono essere resi compatibili con l'emulatore software di CD-32 incluso nella confezione. Tra i vari programmi troviamo lo "**SquirrelHDToolbox**", sostanzialmente la versione per Squirrel dell'"HDToolbox" di sistema, e lo "SCSI Mounter", indispensabile per quanti avessero dispositivi rimovibili come lo ZIP Drive o un SyQuest: questi infatti causano spesso problemi di conflitto con AmigaDOS quando si cambia la cartuccia interna o quando si effettua il boot senza averne inserita una nel drive, e ciò può comportare errori di lettura e scrittura con conseguenti perdite di dati sui media utilizzati; grazie a "SCSI Mounter" (la versione è completa e data in licenza alla HiSoft) è possibile montare qualsiasi nuova cartuccia inserita senza dover effettuare un reset e ricaricare tutto.

Assieme al software vengono fornite anche due *mountlist* per cartucce SyQuest da 270 Megabyte e drive Floptical da 21 Mb. Il programma di emulazione del CD-32 comprende delle *patch* per far funzionare "Alien Breed Tower Assault", "Cannon Fodder", "James Pond 3" e "Zool 2": pur non essendo perfetto, in quanto manca ad esempio l'emulazione del joypad, riesce in ogni caso a fornire un valido aiuto a quanti volessero provare dei giochi della console di casa Commodore con un Amiga 1200 (ricordiamo che il 600 non li può caricare, essendo sprovvisto di chipset AGA). I due dischi di software PD sono molto utili poiché contengono una selezione dei principali tool di gestione di memorie di massa: dal mitico "DiskSalv" di Dave Haynie al classico "ReOrg" per deframmentare l'hard disk, due player per CD audio (uno dei quali, "YACDP", non ha funzionato con la nostra configurazione), un viewer per Photo CD e il programma "VMM" per utilizzare la memoria virtuale (in realtà abbastanza inutili su un A600 o un A1200 senza schede acceleratrici). Sono tutti discretamente recenti e, comunque, adeguatamente accompagnati da documentazione propria, oltre che presentati in un breve file scritto dalla HiSoft.

DRIVES INFORMATION	
NUMBER OF DISK ERRORS	0
UNIT NUMBER	0
DISK STATE	Disk Writeprotected
TOTAL NUMBER OF BLOCKS	329108
TOTAL BLOCKS USED	329108
BYTES PER BLOCK	2048
DRIVE/DISK TYPE	Old File System
VOLUME NAME	SET2b
DEVICE NAME	cd.device
SURFACES	1
SECTORS PER SIDE	1
RESERVED BLOCKS	0
LOWEST CYLINDER	0
HIGHEST CYLINDER	0
NUMBER OF BUFFERS	5
SPEED in BYTES/SEC	305,647

Le caratteristiche del lettore di CD-ROM rilevate da "SysInfo".

LE PRESTAZIONI

La Squirrel ha il pregio di essere *hot-plug*: può cioè essere inserita anche a computer acceso, senza rischi di danneggiare l'interfaccia o Amiga. Di questa rara caratteristica (appena inserita l'interfaccia sul Workbench appare subito l'icona del CD) non bisogna però abusare, in quanto i piedini interni del connettore di Amiga sono abbastanza delicati; nella confezione vengono forniti anche quattro gommini affinché la Squirrel non faccia leva sul connettore inserito. Dopo circa una mezza oretta di impiego intenso abbiamo notato un notevole riscaldamento dell'interfaccia: il fatto è abbastanza scontato data la compattezza dell'hardware, anche se in ogni caso non fa piacere.

"Jukebox", il completo player di CD audio.

Con gli hard disk provati le velocità di trasferimento andavano dal Megabyte al secondo per dischi vecchi su un A1200 non accelerato al Megabyte e mezzo al secondo per dischi SCSI-2 nuovi con l'A1200 dotato di 68030 a 28 MHz: prestazioni che vanno rapportate a quelle abituali dell'hard disk interno da due pollici e mezzo, per cui risultano di tutto rispetto. Un collo di bottiglia notevole è rappresentato dalla porta PCMCIA stessa, che lavora a 16 bit; buona comunque è risultata la compatibilità, dato che tutti gli hard disk provati hanno funzionato subito senza alcun problema; è bene ricordare che gli hard disk, essendo esterni, necessitano di un case esterno alimentato, anche per proteggere la meccanica da eventuali urti.

Come CD-ROM abbiamo usato il citato NEC 210 a doppia velocità, prima collegandolo ad un Mac e poi all'A1200 della prova: il tutto è risultato estremamente affidabile. Un unico appunto, da non imputarsi peraltro alla Squirrel: l'interfaccia, occupando la PCMCIA, andrà ad invadere anche lo spazio di indirizzamento

della stessa; non si potranno quindi utilizzare espansioni di memoria FAST superiori ai quattro Megabyte a meno di disporre di una scheda acceleratrice che collochi la FAST RAM nel suo spazio di indirizzamento.

IL LETTORE DI CD-ROM

Il NEC 210 ha un bel case beige contenente anche l'alimentatore: sul frontale spicca subito lo sportellino che si apre automaticamente all'uscita del *tray* servoassistito; appena sotto trovano posto il tasto di espulsione (emulabile anche via software), la presa per le cuffie e la regolazione del volume, nonché due LED di attività. Sul retro abbiamo due prese 50 pin Centronics, un contatore a due tasti per impostare il numero di identificazione, la presa di alimentazione, l'interruttore di accensione e due uscite audio di tipo RCA. Nella confezione viene fornito del software di gestione specifico per Macintosh, un manualetto di venti pagine (in inglese), un terminatore esterno e un cavo per collegarsi ai connettori Centronics DB25, utili per collegare ulteriori apparecchiature o per interfacciarsi direttamente ad un Mac.

Appena acceso l'apparecchio l'icona del disco appare sul Workbench, proprio come se fosse un dischetto: un doppio click e si hanno a disposizione tutti i 600 Megabyte del CD-ROM. La meccanica non è rumorosa e non ha mai dato origine a problemi, riuscendo a leggere anche CD discretamente maltrattati. Una caratteristica che avremmo gradito sarebbe stata la presenza dei tasti di regolazione dell'audio sul frontale del lettore, ma questi sono disponibili solo nella versione a quadrupla velocità.

A proposito di quest'ultima, "SysInfo" ne ha rilevata una di poco superiore ai **300 Kb/sec**, confermando quindi le capacità del drive. Anche operando come lettore di CD-DA (i comuni CD audio) il NEC si è comportato bene, soprattutto quando impiegato con l'ottimo programma "Jukebox". Tramite questo è infatti possibile salvare un elenco dei propri CD preferiti e la relativa sequenza di caricamento: poi, appena inserito, il CD memorizzato nell'elenco del programma verrà automaticamente riconosciuto e verranno eseguiti i brani specificati.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Squirrel SCSI

PRODUTTORE:
HiSoft, The Old School, Greenfield, MK45 5DE, Bedford U.K.

DISTRIBUTORE:
Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444/325592, fax 0444/321145

PREZZO:
Lire 169.000

REQUISITI H/S:
Amiga 600 o 1200

PREGI:
L'affidabilità; l'elevata compatibilità dimostrata con diverse periferiche SCSI; la facilità di utilizzazione; la solidità del prodotto; le prestazioni velocistiche.

DIFETTI:
La documentazione è disponibile solamente in inglese; il controller non sfrutta il DMA.

DOTAZIONE/MANUALI	87%
PRESTAZIONI	84%
AFFIDABILITA'	94%
FACILITA' D'IMPIEGO	93%
PRESTAZIONI/PREZZO	92%

GLOBALE 90%

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
NEC CD 210

PRODUTTORE:
NEC Corporation, Japan

DISTRIBUTORE:
Axxel, Contrà Mure S. Rocco 17, 36100 Vicenza, Tel. 0444/325592, fax 0444/321145

PREZZO:
Lire 330.000

REQUISITI H/S:
Amiga con interfaccia SCSI

PREGI:
La possibilità di impostare dall'esterno il numero di ID; l'alimentatore integrato; la dotazione di accessori.

DIFETTI:
L'assenza di tasti di controllo dei CD audio; il manuale non disponibile in italiano.

DOTAZIONE/MANUALI	75%
PRESTAZIONI	90%
AFFIDABILITA'	94%
FACILITA' D'IMPIEGO	93%
PRESTAZIONI/PREZZO	87%

GLOBALE 89%

CONCLUSIONI

Il prodotto della HiSoft, in ore e ore di funzionamento, non ha mai dato alcun problema. E' senza dubbio l'apparecchio migliore per collegare periferiche SCSI al proprio A600 o A1200, sia che si tratti di un hard disk, che di un CD-ROM, o di qualsiasi altra diavoleria SCSI. Il giudizio positivo è scaturito anche dalla solidità dell'interfaccia e dalla sua semplicità di utilizzazione: installarla è un'operazione banale anche per i più inesperti. L'ottimo software allegato è completato poi da un manuale altrettanto buono: peccato solo che, come già rilevato, non sia in italiano.

Il lettore CD-ROM si è rivelato totalmente affidabile, al pari dell'interfaccia: avremmo preferito avere a disposizione anche i tasti di controllo dei CD audio, ma forse per un prodotto di fascia bassa è un po' troppo. In ogni caso forma con la Squirrel un'accoppiata vincente per far entrare il vostro Amiga nello sterminato universo dei CD-ROM.

PROBLEMI CON "REAL 3D"

Spettabile Redazione di Amiga-Byte, innanzitutto vorrei farvi i miei complimenti per la rivista. Vi scrivo perchè ho due quesiti da porvi:

1) Alcuni mesi fa avete pubblicato un tutorial su "Real 3D" veramente ottimo. Perchè non allestite una rubrica fissa sulla grafica 3D?

2) Uso "Real 3D" dalla versione 2.35, sono giunto alla versione 3 e sono un utente registrato. In tutte le versioni non sono mai riuscito ad ottenere il morphing di materiali che contengano texture.

Potete spiegarmi se si tratta di un bug di programma o di un mio errore di gestione dei materiali?

Vi ringrazio anticipatamente

Giuseppe Parisi

Ti ringraziamo per i complimenti e procediamo senza indugio a rispondere alle tue domande.

1) Stiamo effettivamente valutando la possibilità di inaugurare un nuovo spazio fisso, dedicato alla grafica 3D, all'interno della rivista; tutto dipende, però, dal numero di lettori che sarebbero interessati ad una nostra iniziativa in tal senso.

D'altra parte è proprio grazie al riscontro avuto tra i lettori che abbiamo avviato i corsi sul linguaggio "E" e sulla telematica, quindi "giriamo" la tua proposta a tutti i "rendermen" nostrani (ma non solo, visto che abbiamo lettori anche all'estero): se volete dei corsi e degli approfondimenti sulla grafica 3D applicata ai pacchetti che vanno per la maggiore su Amiga ("Real 3D", "Imagine" e "Lightwave 3D", fatevi sentire e cercheremo di accontentarvi.

2) Dal modo in cui è posta la domanda deduciamo che ti riferisci alle proprietà cromatiche delle texture e non a quelle geometriche (che possono essere animate come quelle di un qualsiasi solido 3D).

Per modificare il disegno della mappatura devi definire un certo numero di texture che "Real 3D" provvederà ad inserire ordinatamente nell'animazione; per far capire al programma che deve usare una serie di texture e non un solo disegno puoi operare in questo modo. Ad ogni file della serie assegna uno stesso nome di base ed un indice progressivo (ad esempio da "pic000" a "pic095"); fatto ciò, nella stringa "Texture" della "Material Window" devi inserire il nome di base dei disegni ("pic" nel nostro caso) seguito da un opportuno simbolo di indicizzazione: "%d" va bene, comunque sul manuale è indicata una più vasta sintassi). In definitiva, nel nostro esempio, avremo nella stringa il nome "pic%d". Ricorda che la stringa "Name" non viene influenzata dal procedimento, perchè indica solo il riferimento al materiale.

Per finire, devi scegliere la modalità con cui "Real 3D" leggerà i singoli file e puoi farlo definendo un'opportuna opzione per l'handler "Index", sempre nella "Material Window": "Default" segue l'ordine crescente dell'indice, "Ping Pong" scandisce la sequenza avanti e indietro, mentre "Formula" e "RPL" consentono di introdurre espressioni matematiche nella stringa "Expression", in modo da personalizzare l'operazione. A questo punto puoi lanciare l'animazione.

Se invece intendi manipolare le proprietà ottiche di un materiale contenente una texture, senza però modificare quest'ultima, puoi procedere così: prima definisci vari "materiali chiave", che contengano le informazioni necessarie per effettuare la transizione, e poi li inserisci sotto un metodo "Morphing", allo stesso livello nel quale sistemerai un generico materiale che fungerà da risultato.

Ad esempio, se vuoi modificare la trasparenza di una sfera, allo stesso livello di questa devi crearne uno (che deve avere l'attributo "mapping" attivo) sotto il quale inserirai il materiale risultante ed un metodo "Morphing" contenente i due materiali, quello iniziale e quello finale. In essi imposterai i due valori estremi per la trasparenza, mentre in quello risultante lascerai tale valore ad un livello generico.

Se dovessi avere ulteriori problemi, scrivici ancora specificando in dettaglio cosa non riesci a fare.

La Redazione di AmigaByte può essere contattata anche per via telematica ai seguenti indirizzi di posta elettronica:

Internet: agora@bbs2000.sublink.org
Fidonet: 2:331/301
Amiganet: 39:101/101
CompuServe: 100022,602

AMIGABYTE **HOT LINE** 02 - 78.17.17

Per qualunque problema tecnico chiama il MERCOLEDI dalle 15.00 alle 18.00!

AMIGABYTE **BBS 2000** 24 ore su 24!

Puoi telefonare 02/78.11.47 oppure 02/78.11.49 e la redazione ti risponderà via modem nell'area "LINEA DIRETTA AMIGABYTE".

I servizi sono riservati ai lettori di AmigaByte.

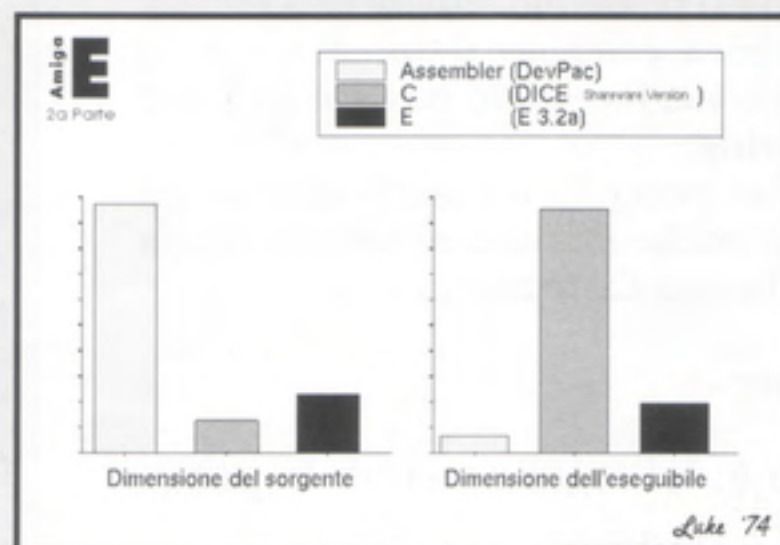
Amiga "E"

(seconda parte)

Prosegue il nostro corso su questo interessante linguaggio: nel menu di oggi, la teoria che regola l'esempio pratico visto nella scorsa puntata.

di Luca Danelon

CHI E' IL PIU' "SNELLO"?

Spinti da curiosità, abbiamo provato a realizzare il programma "Converti!" (l'esempio proposto nella scorsa e prima puntata del corso) in Assembly ed in C: ecco i risultati del confronto con la rispettiva versione in E. Tenete conto che, per questo primo programma, abbiamo potuto confrontare solamente la dimensione del sorgente e quella dell'eseguibile, poiché era impossibile dare una misura reale della velocità dell'eseguibile: inoltre, i tre programmi non sono esattamente uguali, in quanto la versione in Assembly applica controlli limitati (non distingue tra inserimenti errati o nulli), mentre la versione C non esegue la lettura della riga comandi.

Si ringrazia Stefano Bornacin per la versione in Assembly.

Nella prima parte di questo corso, in modo molto veloce, abbiamo scritto il nostro primo, utile programma in **Amiga E**: ora, con maggiore calma, affronteremo una lezione che sarà molto utile a chi ancora non conosce questo linguaggio di programmazione o vuole ripassarne i concetti di base. Nella prima lezione abbiamo infatti preferito illustrare la potenza di Amiga E con un esempio, piuttosto che dilungarci con mere nozioni teoriche che, trattate ora, risulteranno sicuramente più comprensibili.

Abbiamo visto nel nostro primo listato che ogni procedura del programma deve essere introdotta dalla parola chiave **PROC**: questa deve essere seguita dal nome della procedura (sempre scritto in minuscolo) e da eventuali argomenti, che possono essere passati nel momento in cui si richiama la procedura indicati tra parentesi. Nel nostro esempio abbiamo incontrato una sola procedura, denominata **main**, senza argomenti: essa è indispensabile in ogni sorgente in quanto il compilatore la richiede per delimitare il blocco da eseguire nel momento del lancio del programma.

Le procedure risultano utili per migliorare la leggibilità del listato e soprattutto per scindere in unità il programma: un esempio è visibile nel **Listato 1**, in cui la procedura **scrivi** viene richiamata più volte, con diversi argomenti, nel corpo principale del listato (ovvero la procedura **main**).

Nel listato di "Converti!" abbiamo anche incontrato la parola chiave **DEF**, utilizzata per dichiarare una variabile: in quell'occasione, abbiamo semplicemente utilizzato il comando

DEF variabile

per dichiarare la variabile dall'omonimo nome di tipo **Long** (il tipo standard utilizzato dal compilatore in mancanza di altre specificazioni). In realtà, è possibile dichiarare anche il tipo di variabile, scelto tra quelli messi a disposizione dall'E: per dichiarare ad esempio una variabile di tipo **stringa**, basterà utilizzare il comando

DEF stringa[nn]:STRING

dove con **nn** indichiamo la lunghezza della stringa. Per brevità tralasciamo gli altri tipi di variabili che si possono trovare in E, i quali saranno poi ripresi in futuro. Un'ultima nota da aggiungere riguarda però la "validità" delle variabili: infatti, ogni variabile vale solamente all'interno della procedura nella quale è stata dichiarata (*variabile locale*). Per fare in modo che la variabile venga invece vista da ogni procedura dobbiamo dichiararla all'inizio del programma, prima di qualsiasi procedura (*variabile globale*).

Osservando il listato di "Converti!" (che, lo ricordiamo, aveva il compito di convertire un numero decimale in esadecimale e nel rispettivo carattere della tabella ASCII) notiamo che la variabile utilizzata per contenere l'input dell'utente è di tipo Long: se però l'utente inserisce una stringa che supera la dimensione permessa dal tipo **Long** il programma va irrimediabilmente in *Guru*. Per evitare questo (e per rendere il programma più sicuro anche nelle mani dei più

sbadati) possiamo attuare una piccola modifica: cambiare il tipo di variabile utilizzata, facendolo passare da **Long** a **String**.

Per poter fare questo dobbiamo però anche modificare un'altra parte del listato: l'assegnazione

arg:=s

non è del tutto accettabile per le stringhe.

Nel caso di copia di stringhe, è preferibile sostituire a questa espressione la funzione interna

StrCopy(stringa1, stringa2, lunghezza)

che si occupa di copiare il contenuto della **stringa1** in **stringa2** per un numero di caratteri pari a **lunghezza**.

Nel nostro caso, le modifiche da apportare al listato sono

DEF s[80]:STRING al posto di **DEF s**
...
StrCopy(arg,s, ALL) al posto di **arg:=s**

dove, nel campo riservato al numero di caratteri da copiare da una stringa all'altra, è presente la parola **ALL** che indica una copia totale.

Queste modifiche, anche se non strettamente necessarie, rendono il programma più affidabile e protetto contro le situazioni d'impiego più strane: un consiglio da ricordare è di testare sempre i propri programmi con una buona varietà di valori, anche i più impensabili, proprio per assicurarsi di saper gestire gli eventuali errori dell'utente finale.

Per concludere questo secondo appuntamento con Amiga E, è utile fare un'ultima annotazione. Nel listato di "Converti!" compaiono infatti due salti (**JUMP**) ad un'etichetta: la programmazione strutturata (quella cioè che si propone di scindere ogni programma in unità minime collegate tra loro) vieterebbe di uscire da un blocco condizionale tramite un salto ad un'etichetta, ma ci siamo permessi questa "scorrettezza" per rendere più snello il programma e per non mettere subito in difficoltà il lettore: se comunque qualcuno ha già trovato un metodo per evitare questo problema, può inviare il listato alla redazione (oppure all'autore, indirizzo Fidonet **2:333/1016.74**). In una prossima puntata sveleremo il "trucco" e pubblicheremo le soluzioni eventualmente proposteci dai lettori.

```
/*
                    Converti!
                   Versione 1.1
         Scritto da Luca Danelon per AmigaByte
*/

PROC main()            -> Procedura principale
  DEF s[10]:STRING     -> definizione della variabile "s"

/*
               Primo blocco decisionale
*/

 IF arg[]=0
   WriteF('Inserisci il numero da convertire: ')
   ReadStr(stdout, s)  -> Lettura dalla finestra corrente
   IF s[]=0
     WriteF('Non hai inserito nessun argomento !\n')
     JUMP fine         -> Comando di salto  all'etichetta specificata
   ENDIF
   WriteF('\n')        -> Comando di "a-capo"
   StrCopy(arg,s,ALL)  -> Assegnazione
 ENDIF

/*
        Conversione della stringa in numero e controllo
*/

 IF (s:=Val(arg,NIL))=0
   WriteF('Non hai inserito un numero corretto !\n')
   JUMP fine
 ENDIF

/*
   Stampa dei dati tramite le opzioni di stampa incorporate
                 nella funzione WriteF
*/

 WriteF('Numero decimale: \d\n',s)
 WriteF('      esadecimale: \h\n',s)
 WriteF('Carattere: "\c"\n',s)

fine:
ENDPROC
```

```
/* Semplice esempio di utilizzo di procedure
   Scritto da Luca Danelon per AmigaByte */
PROC main()

  -> Chiamata alla procedura

  scrivi('Programma esemplificativo in E')
  scrivi('Seconda puntata del corso di Amiga Byte')
ENDPROC

-> procedura "scrivi": si limita a stampare sulla finestra il testo
-> passatogli come argomento, terminandolo con "\n" (a capo)

PROC scrivi(testo)
  WriteF('\s\n',testo)
ENDPROC
```

Listato 1

TELEMATICA

(seconda parte)

Dopo l'infarinatura generale della puntata precedente, esaminiamo in questa i "programmi terminale": cosa sono, come funzionano e quali operazioni è possibile far eseguire al modem tramite essi.

di Dario Pistella

Nella scorsa puntata abbiamo introdotto il modem dal punto di vista delle caratteristiche hardware, dei protocolli di comunicazione implementati e dei prezzi: in questa tratteremo invece gli strumenti software che Amiga mette a disposizione per sfruttare al meglio qualsiasi apparecchio.

IL PROGRAMMA TERMINALE

Un programma terminale è, in poche parole, un software che permette di dialogare con il modem attraverso la porta seriale. Generalmente, subito dopo il suo avvio ci si trova di fronte ad uno schermo dal quale sarà possibile inviare comandi al modem: questa modalità di funzionamento del programma terminale si chiama "modo terminale".

La risposta dell'hardware del modem al caricamento di un programma terminale è segnalata dall'illuminazione della spia **TR** ("Terminal Ready", "Terminale Pronto"); se questo non avviene significa che si è commesso qualche errore nella fase di connessione dell'hardware o nell'impostazione dei parametri di comunicazione.

I DRIVER SOFTWARE

Il device standard utilizzato dai programmi di comunicazione è il "**serial.device**", messo a disposizione dal sistema operativo stesso di Amiga, ma si può comunque sostituire con qualsiasi altro device adatto; nell'area del software di pubblico dominio e dello shareware vi sono per esempio il "baudbandit.device" e l'"artser.device".

IL LINGUAGGIO HAYES

Dialogare con il modem: semplice a dirsi, ma in pratica? In pratica tutti i modem attualmente prodotti sono in grado di comprendere un linguaggio denominato **Hayes**: questo, più che un linguaggio vero e proprio, consiste di sequenze di lettere e numeri piuttosto criptici, che certamente rappresentano lo scoglio maggiore da superare sulla via dell'apprendimento per chi si trova alle prime armi in materia di telecomunicazioni. Nonostante i manuali di istruzioni siano in genere sufficientemente dettagliati, rimane abbastanza complesso configurare un modem in modo corretto mediante comandi Hayes; l'elenco che vi proponiamo, lungi dall'essere un manuale completo del set di comandi Hayes, si propone di facilitare per quanto possibile la vita a chi non vuole impazzire nel cercare chissà dove il comando richiesto per il proprio modem. In modo terminale è possibile impartire questi comandi in modo diretto, semplicemente scrivendoli con la tastiera e facendoli terminare con un **Enter**; ad ogni comando il modem risponderà con un messaggio, che potrà essere *OK* se il comando verrà riconosciuto ed eseguito (a volte compariranno anche altri dati), oppure *ERROR* nel caso contrario.

Generalmente i modem posseggono, memorizzate in apposite RAM interne, alcune configurazioni predefinite (in genere due) richiamabili tramite i codici Hayes **ATZ0** o **ATZ1**: il primo comando (ATZ0) viene eseguito automaticamente all'accensione dell'apparecchio. Queste configurazioni predefinite sono comunque alterabili impartendo comandi **ATx** (la "x" indica una generica stringa di comandi Hayes, molte delle quali presenti nell'elenco che riportiamo); per registrare successivamente le modifiche effettuate sarà necessario utilizzare i comandi **AT&W0** per salvare il setup del modem nello spazio della configurazione 0, o **AT&W1** per lo spazio di memoria della configurazione 1.

SE QUALCOSA NON FUNZIONA

Per avere visualizzate le configurazioni memorizzate nel modem occorre battere **AT&V**: appariranno sullo schermo tutti i dati relativi ai parametri dell'hardware.

Altro comandi molto utili sono **AT&F0** e **AT&F1**, che ripristinano la configurazione di default dell'apparecchio impostata dal produttore: in questo modo, nel caso in cui siano state effettuate modifiche indesiderate e non si sappia più come ritornare ai parametri di partenza, c'è sempre quest'ultima possibilità.

Ecco come il programma terminale "NComm" visualizza la configurazione interna del modem: si possono vedere anche i valori associati ai principali registri di cui si parla nell'articolo.

Una nota finale per quanto riguarda il linguaggio Hayes: non è possibile inviare comandi al modem durante un collegamento con un altro apparecchio.

ALTRE FUNZIONI

Nei programmi di comunicazione sono disponibili funzioni che rendono automatiche molte procedure standard che, eseguite manualmente, risulterebbero poco sensatamente ripetitive. Per esempio qualsiasi programma di comunicazione ha la possibilità, come prima operazione dopo il proprio caricamento, di inviare automaticamente una stringa specifica al modem; è opportuno quindi, individuata l'opzione, controllarne l'operato per evitare che vengano inviati all'hardware comandi indesiderati. Il consiglio generale è di impostare sempre questa stringa con il comando di inizializzazione ATZ: la scelta è comunque a discrezione dell'utilizzatore.

Nei migliori programmi sono presenti anche comodi menu e finestre per la gestione di agende telefoniche, al fine di non dover sempre digitare manualmente i comandi di chiamata del numero desiderato (con il comando **ATDTxxxxx**): fungendo da macroistruzioni, rendono tutto più comodo e veloce.

Il problema maggiore nell'iniziare ad utilizzare un modem è proprio la sua configurazione: l'impiego vero e proprio dell'apparecchio risulta molto meno problematico.

"Term" è un programma terminale molto più evoluto e complesso di "NComm". Le possibilità di configurazione, come si può notare dal numero e dal tipo delle voci del menu "Settings", sono elevatissime, tali da renderlo il più completo programma di telecomunicazioni per Amiga.

I COMANDI HAYES

I comandi del linguaggio Hayes che i modem sono in grado di comprendere sono generalmente costituiti da lettere e numeri preceduti dal comando **AT** ("ATtention"). Di seguito a queste due lettere compaiono i comandi veri e propri, così come sintetizzato nell'elenco che vi proponiamo:

DT{Numero di telefono} - compone il numero specificato impiegando la comunicazione a toni

DP{Numero di telefono} - compone il numero specificato impiegando la comunicazione a impulsi

M{0, 1 o 2} - fa emettere all'altoparlante del modem il segnale proveniente dalla linea telefonica in diversi modi: 0 - non fa sentire alcun segnale, altoparlante muto; 1 - fa sentire la linea fino a quando si ottiene la connessione, poi disabilita l'altoparlante; 2 - attiva l'altoparlante per tutto il tempo della connessione, senza mai escluderlo

L{0, 1, 2 o 3} - regola il volume dell'altoparlante del modem

Z(0 o 1) - resetta il modem alla configurazione preimpostata 0 o 1

Comandi di questo genere vengono anche impartiti in modo terminale dai programmi di comunicazione. I modem hanno tuttavia una piccola memoria interna che consente loro di mantenere delle impostazioni di configurazione predefinite, eventualmente modificabili dall'utente.

Le configurazioni sono generalmente due, definite dai numeri 0 e 1. Con ATZ o ATZ0 si richiama la configurazione 0, con ATZ1 invece la configurazione 1: entrambi ignorano qualunque modifica apportata in precedenza dall'esterno alle suddette configurazioni.

I REGISTRI DEL MODEM

Di seguito sono riportati i principali comandi da impartire per ottenere una configurazione "stan-

Ecco l'ultimo arrivato nella famiglia di programmi terminale per Amiga: "Termite".

dard", ma attenzione: con alcuni modem questa configurazione potrebbe risultare incompleta o non efficace; in tal caso consultate i manuali specifici.

Per visualizzare le configurazioni interne, battete **AT&V**.

X3 - generalmente i modem, al momento dell'acquisto, presentano questo parametro impostato a X4. Con X4 si attende il *dial tone* prima di comporre un numero: si tratta di un suono continuo tipico del sistema telefonico americano; in Italia questo controllo va disabilitato con X3

W2 - con questo parametro il modem restituisce la velocità effettiva di comunicazione una volta stabilita la connessione; anche W1 è accettabile, tuttavia visualizza molte più informazioni al momento della connessione, un fatto che può, a volte, essere fattore di disturbo

&C1 - questa è un'impostazione standard, ma alcuni modelli non la rispettano; con &C0 il modem assumerebbe sempre e in ogni caso che ci sia una connessione in linea

&K3 - abilita l'handshake di tipo CTS/RTS. L'*handshaking* è un protocollo utilizzato per le comunicazioni tra computer e modem; può essere di tipo **CTS/RTS**, ovvero hardware, sfruttando il cavo di connessione, o **XON/XOFF**, cioè software: è sempre meglio il modo CTS/RTS poiché velocizza le operazioni. Nel caso in cui non abbiate il cavo adatto, selezionate &K4, anche se sconsigliabile.

&Q5 - abilita il modo sincrono e i protocolli di compressione

S11=50 - in questo modo si definisce la durata dei toni da inviare alla linea telefonica quando si compone un numero. Come si nota da questo comando, per assegnare valori ai registri *S* elencati nei manuali si utilizza questa sintassi:

S{registro}={Valore}

Per conoscere invece il contenuto di un registro occorre digitare

S{registro}=?

Il modem visualizzerà il valore associato al registro.

Per memorizzare la configurazione corrente del modem battete

AT&W{numero di configurazione}

quindi **AT&W0** per salvare nella configurazione richiamata all'accensione dell'apparecchio, **AT&W1** per memorizzare nell'altro spazio di configurazione, richiamabile solo tramite il comando ATZ1.

E' da notare che i comandi Hayes possono essere impartiti anche uno di seguito all'altro, senza spazi, ad eccezione della "Z".

Quindi i comandi precedenti potrebbero essere scritti come segue:

ATTX3W2&C1&K3&Q5S11=50&W0

per salvare la configurazione che utilizza i toni nella memoria 0.

Naturalmente i comandi possono essere inviati anche uno per volta:

ATT {Enter}
ATX3 {Enter}
ATW2 {Enter}
AT&C1 {Enter}
....

Arrivederci alla prossima puntata!

WORD
L'EVOLUZI

Il periodo di difficoltà che ha interessato il mondo Amiga pare ormai al termine; si comincia a vedere la luce in fondo al tunnel grazie alle dichiarazioni provenienti dalla Amiga Technologies e, parallelamente a questo inizio di rinascita, anche le software house più importanti stanno ritrovando l'entusiasmo di un tempo.

E' già ripresa anche in Italia la distribuzione degli Amiga 1200 e 4000 e assieme ad essi vengono forniti, tra gli altri, tre programmi applicativi ben conosciuti nel mondo Amiga: ci riferiamo a "Wordworth 4.0 Special Edition", "Organiser 1.1" e "Datastore 1.1", tutti prodotti dalla inglese **Digita International**. Si è voluto scegliere un gruppo di programmi che potessero soddisfare gran parte delle esigenze degli acquirenti dei nuovi Amiga: word processing, database e agenda elettronica; tra i tre titoli citati, il più noto alla maggioranza degli amighisti è sicuramente il primo.

Le precedenti versioni, ultima delle quali la 3.1, avevano posto "**Wordworth**" alle prime posizioni nella classifica degli elaboratori di testo per Amiga e quest'ultimo aggiornamento non è che una conferma delle sue qualità. Mentre scriviamo è in corso la traduzione in lingua italiana del programma e del relativo manuale ad opera della **Cloanto**, già produttrice di "C1-Text", il primo word processor per Amiga in italiano.

L'ANIMA IBRIDA DI "WORDWORTH"

La nuova versione di "Wordworth", ancor più delle precedenti, si propone non soltanto ai massimi livelli del word processing su Amiga, ma anche come valido strumento per il *DTP* (*Desk Top Publishing*); non solo scrittura di testi, quindi, ma anche impaginazione con ausilio di grafica.

"Wordworth" è in grado di soddisfare le esigenze di tutti gli utenti che non hanno bisogno di impaginazioni molto sofisticate o professionali: per queste ultime un programma specifico è ancora la scelta migliore.

SEMPLICITA' INNANZITUTTO

Il manuale fornito con il programma è strutturato in modo abbastanza anomalo rispetto al solito: non si tratta infatti dell'usuale elenco più o meno dettagliato delle funzioni offerte e delle loro modalità d'impiego, quanto piuttosto di una serie di lezioni su come impiegare il programma a seconda delle proprie esigenze; sarà così soddisfatto chi è interessato a preparare un piccolo giornale, così come chi vuole ottenere il *layout* tipico di un libro oppure, ancora, chi voglia semplicemente inserire immagini nei propri testi. In ogni lezione sono spiegati tutti i passi da compiere per arrivare al risultato desiderato, senza soffermarsi troppo sulla descrizione dei singoli comandi. Questo rende molto veloce il processo di apprendimento del funzionamento del programma, senza costringere gli utenti ad esaminare fin nei minimi dettagli tutte le possibilità offerte da ogni comando; chi non è interessato alla totalità delle potenzialità del pacchetto, quindi, non avrà che da leggere solo le sezioni del manuale che gli interessano, studiare l'esempio proposto ed applicare poi quanto imparato secondo le proprie necessità.

Questo metodo di apprendimento sarebbe però insufficiente se non si potesse, in seguito, comunque procedere alla consultazione delle singole funzioni e dei comandi: è per questo che, come già nelle versioni precedenti, "Wordworth" utilizza un comodo **help in linea** basato su **AmigaGuide**; ciò consente di ottenere chiarimenti su qualunque elemento del programma, comando, requester, menu o altro che sia.

Le funzioni principali sono agevolmente richiamabili tramite icone poste intorno al documento aperto, consentendo una battitura del testo priva di perdite di tempo dovute alla continua applicazione delle operazioni più frequenti.

WORD PROCESSOR...

La funzione principale di "Wordworth", come abbiamo visto, è quella di elaborare e formattare testi. Sullo schermo viene mostrata la pagina di

Con "Wordworth" è possibile tenere aperte più palette di strumenti alla volta, in modo da rendere più fluido e veloce il proprio lavoro.

testo sulla quale si sta lavorando, bianca su sfondo blu; è anche possibile visualizzare pagine affiancate, così come appaiono in libri, riviste, ecc.

Ciò che rende "Wordworth" diverso da molti altri word processor per Amiga è la filosofia *WYSIWYG* (*"What you see is what you get"*, "Ciò che vedi è ciò che ottieni"), ovvero la possibilità di vedere sullo schermo esattamente ciò che verrà poi prodotto in stampa: in particolare il layout della pagina, lo stile e le dimensioni dei caratteri, le immagini e i colori.

)WORTH 4.0 SE:)NE CONTINUA?

Proviamo per voi il nuovissimo word processor in bundle con gli A1200 e A4000. E' pensato per funzionare anche con poca memoria e supporta l'ARexx, ma è un po' troppo instabile. E la versione 5 è dietro l'angolo.

di Dario Pistella

Un aspetto molto migliorato rispetto alle versioni precedenti è la velocità di alcune operazioni come la ricerca e la sostituzione di caratteri, la variazione dello stile del testo e lo scroll all'interno delle finestre (quest'ultimo ora molto più fluido).

Tra le funzioni implementate va sicuramente sottolineata la possibilità di correggere gli errori ortografici grazie alla presenza di un dizionario di lingua italiana e di un dizionario dei sinonimi: in questo modo è possibile far analizzare un testo alla ricerca di eventuali errori di battitura. E' inoltre possibile far controllare al programma l'eventuale presenza di errori ortografici "in tempo reale", ovvero durante la scrittura stessa del testo. Si può altresì fare in modo che il computer lavori per noi costruendo intere parole a partire da poche lettere da noi inserite: ad esempio, scrivendo soltanto le lettere "AB", si può chiedere che queste vengano sostituite con la parola "AmigaByte".

La principale preoccupazione dei programmatori è stata quella di facilitare al massimo la stesura e la correzione di testi, evitando agli utenti le operazioni tediose, ed è in quest'ottica che si inserisce anche la ricerca dei sinonimi, che permette di evitare ripetizioni di parole: il programma, dopo una ricerca all'interno del suo dizionario, presenta la lista delle possibili alternative con cui sostituire un parola; non occorre far altro che scegliere quella desiderata con un click del mouse.

...E DTP

"Wordworth" è in grado di impaginare e di formattare il testo come si desidera in quanto mette a disposizione dell'utente molte funzioni proprie di un programma di Desk Top Publishing. Per esempio, è possibile

In primo piano è aperto il requester dei fogli di stile: grazie ad essi si può formattare in breve tempo qualsiasi tipo di testo.

inserire immagini, impostare la dimensione delle pagine, definire il tipo di caratteri, gli stili e i margini del testo desiderati.

Tra i formati di grafica vettoriale riconosciuti meritano una citazione l'**EPS** (**Encapsulated PostScript**), oggi lo standard per le immagini vettoriali a colori, e il **CGM** (**Computer Graphics Metafile**), il più diffuso fino a poco tempo fa per quelle in bianco e nero. Oltre che importare immagini è possibile disegnare, grazie alle funzioni grafiche del programma, riquadri, cerchi, linee e ovali, che potranno essere poi inseriti in qualunque punto del testo. Grazie poi alle capacità di controllo del flusso del testo si può collocare un oggetto in uno spazio contenente caratteri facendo in modo che questi vengano disposti intorno alla figura secondo vari criteri.

Le funzioni di DTP non si esauriscono con l'inserimento di grafica all'interno di un documento: "Wordworth" permette anche di disporre il testo nel modo desiderato. A scelta si può evitare, ad esempio, che in fase di stampa i paragrafi di testo si collochino a cavallo di due pagine, spezzati tra il margine inferiore di una pagina e quello superiore della successiva: il programma li terrà uniti, così come si occuperà di inserire eventualmente un titolo nel bordo superiore o a numerare ciascun foglio nella posizione che più ci aggrada: in alto, in basso, a destra, a sinistra o al centro.

I MODELLI

E' possibile definire dei **modelli** di pagine nei quali indicare il tipo di font, gli allineamenti, le dimensioni e l'impaginazione da utilizzare; grazie a questo sistema si può, ad esempio, preparare un modello che contenga tutte le formattazioni relative alle caratteristiche della pagina che si intende utilizzare per la spedizione dei propri fax: non sarà necessario impostare tutti i parametri ogni volta che si compone un nuovo documento, sarà sufficiente aprirne il modello appropriato.

Un altro esempio di applicazione di questa caratteristica potrebbe essere l'organizzazione grafica di un libro, per la quale sarebbe utile poter inserire diversi modelli (per le intestazioni dei capitoli e dei paragrafi, per le pagine, per le didascalie delle immagini, ecc.) in modo da non rischiare mai di essere incoerenti nel corso della stesura.

La definizione delle caratteristiche di un modello può avvenire tramite un requester oppure, più semplicemente, indicando al programma che un determinato blocco di testo deve essere catalogato come tale: tutte le formattazioni in esso presenti saranno registrate e messe a disposizione per un uso futuro. Se poi si modifica un modello, si può scegliere se estendere le variazioni apportate a tutte le parti del documento basate su di esso, eliminando la scomodità di riformattare le suddette parti una per una.

LA QUALITA' DI STAMPA

Altro punto a favore di "Wordworth" è il cosiddetto **Manager di Stampa**; utilizzare i driver di stampa standard del Workbench è sempre possibile, ma la qualità ottenibile è molto inferiore rispetto a quella raggiungibile con quelli specifici inclusi nel pacchetto. I risultati ottenibili anche con una semplice stampante ad aghi sono sorprendenti; di assoluto rilievo anche quelli garantiti con stampanti a getto d'inchiostro e laser.

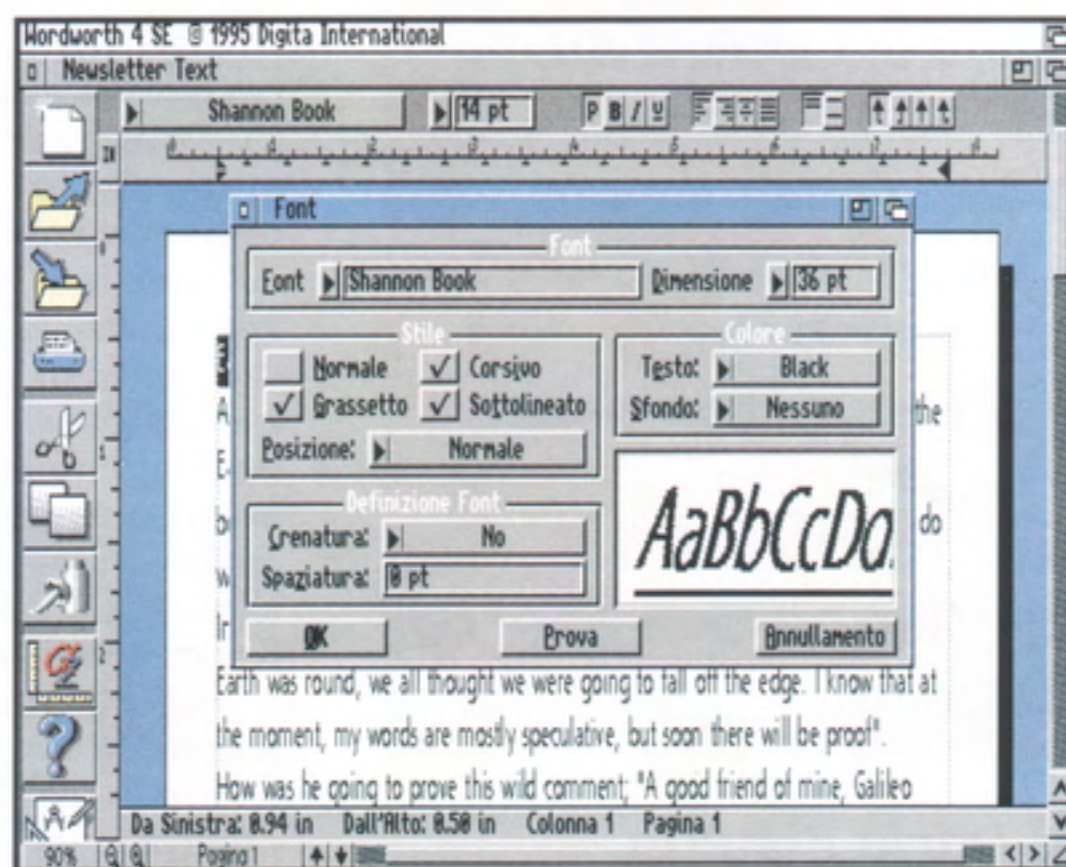
L'AREXX

Tra le principali innovazioni, di cui parleremo tra poco, è da citare la presenza dell'interfaccia **ARexx**, con la quale scrivere *script* (o *macro*) che effettuino varie operazioni automaticamente senza richiedere l'intervento dell'utilizzatore.

Tramite ARexx si possono controllare non solo le operazioni di "Wordworth" ma anche l'interazione con altri programmi parimenti dotati di porta ARexx: gli script stessi si occupano di far comunicare tra loro i programmi.

LE NOVITA' DI QUESTA VERSIONE

Cosa c'è di nuovo in "Wordworth 4 SE"? Sicuramente molto, ma non abbastanza. La novità più importante sono gli **Style Tags**, comunemente detti (in italiano) **Fogli Stile**. Grazie ad essi è possibile preparare un unico

Numerose sono le opzioni relative al trattamento dei font; un'anteprima del risultato viene visualizzata all'interno del requester apposito.

foglio di stile da applicare a più documenti, con notevoli risparmi di tempo; approntando un piccolo gruppo di fogli stile personali, che comprendano non solo i classici "grassetto" o "corsivo" ma anche indentatura, spaziatura e via dicendo è possibile produrre documenti standard in un attimo. Da accogliersi favorevolmente è anche la già discussa implementazione dell'ARexx.

Grazie ad un accordo con Michael Friedrich la Digita ora distribuisce "TurboCalc" in Gran Bretagna, e quindi è aumentata l'integrazione tra quest'ultimo e "Wordworth". Ancora, si nota una maggiore rapidità del programma nell'eseguire tutti i comandi in generale.

Tra le novità negative troviamo invece la comparsa di numerose *guru meditation* che fanno rimpiangere la versione 3.1, che pure non ne era esente: pare che la versione 4 SE non vada d'accordo con quasi nessun programma, anche disponendo di memoria in abbondanza e di processori potenti: meglio eliminare quindi qualsiasi applicazione in background a parte il Workbench, alla faccia del multitasking.

Sono stati inoltre rimossi molti filtri d'importazione, sia per le immagini che per i file: ora è possibile importare solo immagini **ILBM** e clip **CGM** o **EPS**, mentre i formati di salvataggio si limitano a quello proprietario a all'**ASCII** (niente RTF). In più non si possono usare a video font PostScript né True Type, in quanto si è limitati agli **AGFA Compugraphic**. Infine, ma questa non è una novità su Amiga, manca ancora la gestione delle note a piè pagina, lacuna che di fatto taglia fuori, per esempio, tutti gli studenti che devono preparare una tesi (una non indifferente quota dei potenziali acquirenti).

Per un uso professionale è perciò più indicato rivolgersi alla versione 3.1, più stabile e dotata, ma non bisogna dimenticare che la 4 SE funziona anche su un Amiga 1200 con 2 Megabyte di RAM, oltretutto senza hard disk: è quindi naturale che la Digita abbia dovuto fare i salti mortali per risparmiare memoria e abbia eliminato tutte le funzioni considerate meno importanti per l'utente base. Ma questa giustificazione non copre anche la presenza di numerosi bug e, di conseguenza, la mancanza di stabilità nel funzionamento del programma.

Una delle maggiori novità di questa versione è la presenza dei fogli di stile, facili quanto potenti da utilizzare.

IL GIUDIZIO FINALE

Si tratta di un word processor che, almeno sulla carta, pur senza includere caratteristiche di assoluto rilievo, risulta di buon livello se rapportato ai suoi consumi di memoria; l'intendimento della casa produttrice era di offrire agli utenti di A1200 un pacchetto che, pur in condizioni di RAM limitata, potesse loro permettere di svolgere lavori di word processing anche di un certo livello. In quest'ottica si spiega la minore completezza in alcuni settori rispetto alla versione precedente (3.1).

In realtà, purtroppo, questa "efficienza a basso consumo" perseguìta dalla Digita viene pesantemente ridimensionata dalla scarsa affidabilità del programma: i crash di sistema, soprattutto in presenza di altri applicativi contemporaneamente aperti, non sono rari. Se per le altre mancanze riscontrate è possibile chiudere un occhio, considerata la volontà di fondo dei programmatori di mantenere il programma snello, e farle rientrare nella logica di una scelta precisa, non altrettanto indulgenti si può essere verso l'instabilità dimostrata. Per conto nostro, dobbiamo necessariamente prendere atto del problema e considerare "Wordworth 4 SE" solo un trampolino di lancio per la versione **5**, prevista per gennaio, nella speranza che i difetti riscontrati vengano prontamente e definitivamente eliminati dalla Digita.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
Wordworth 4 SE italiano

PRODUTTORE:
Digita International Limited, Black Horse House, Exmouth EX8 1JL, U.K., Tel. +44-1395-270273

DISTRIBUTORE:
Cloanto Italia srl, Via G.B. Bison 24, 33100 Udine, Tel. 0432-545902

PREZZO:
Al momento non venduto separatamente

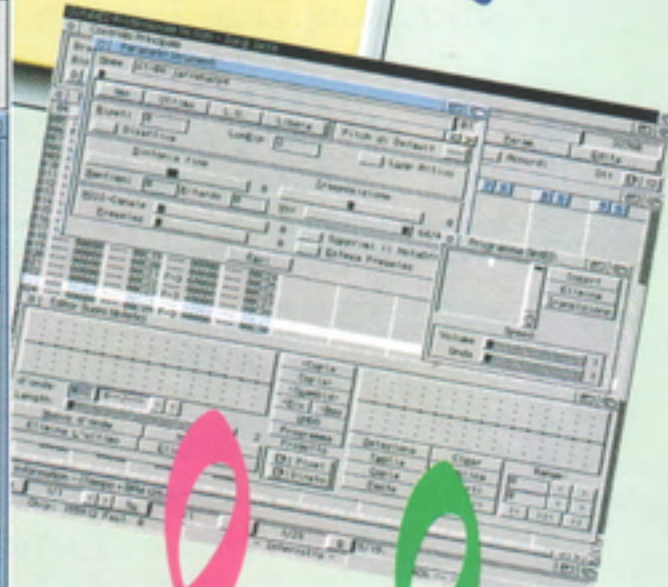
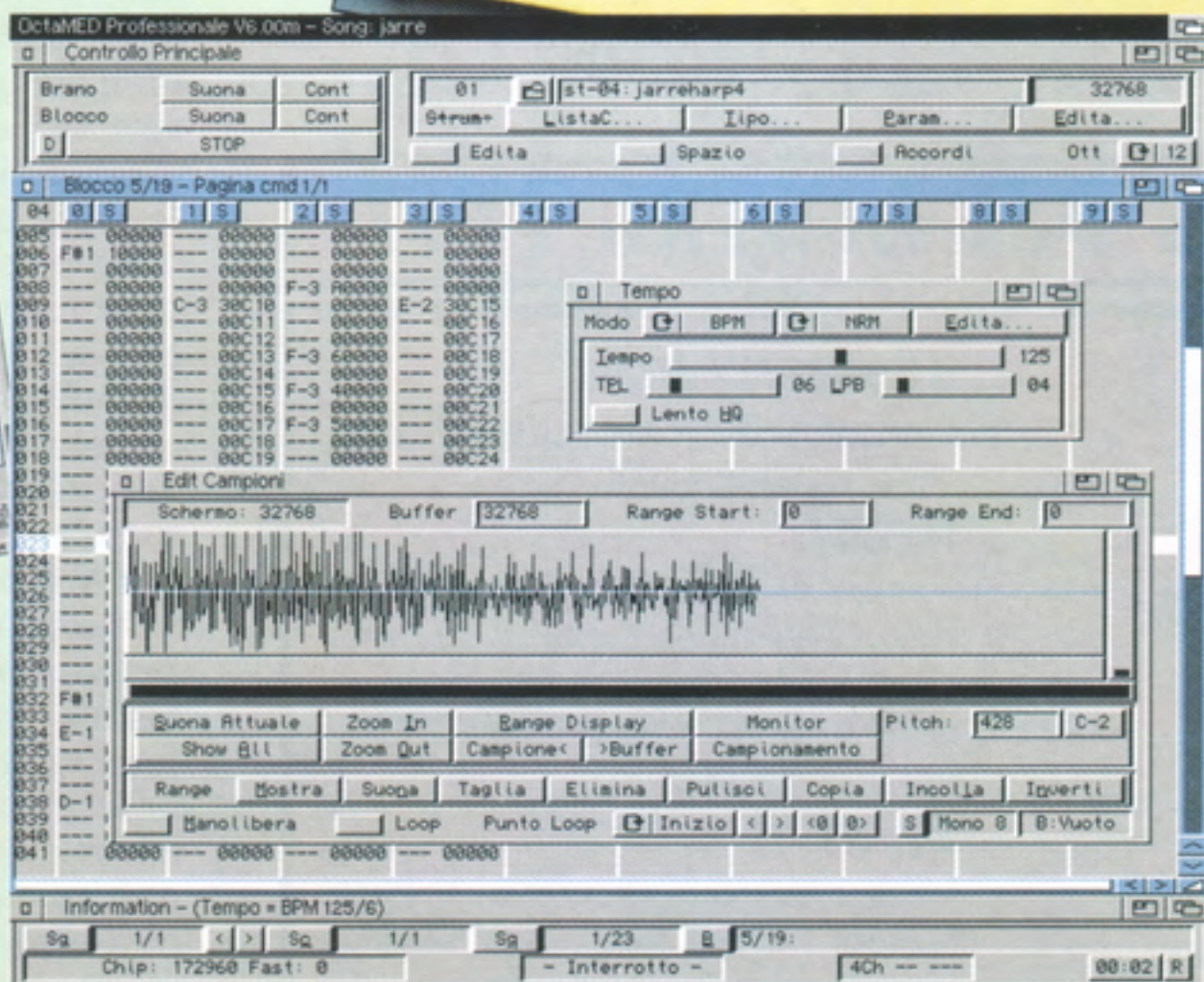
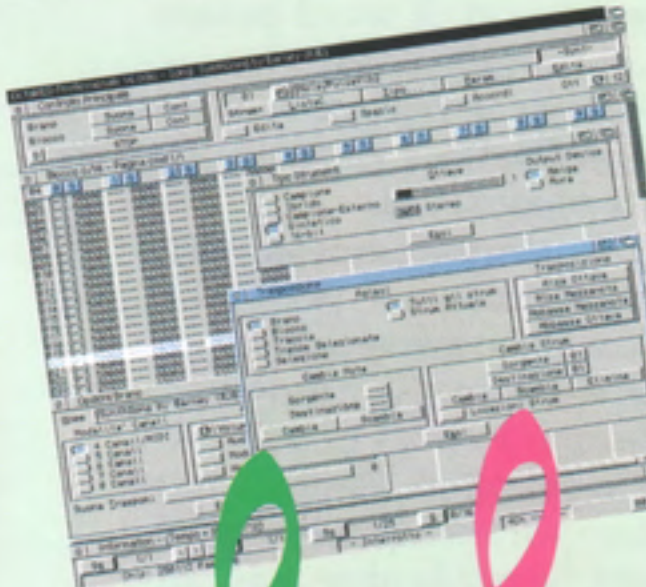
DOTAZIONE/MANUALI	**90%**
PRESTAZIONI	**81%**
AFFIDABILITA'	**75%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**91%**

REQUISITI H/S:
Amiga 1200 (consigliato l'hard disk) o Amiga 4000

PREGI:
I fogli di stile; l'interfaccia A-Rexx; l'elevata qualità di stampa; l'esauriente help on-line; i completi tutorial; i filtri EPS e CGM; la facilità d'uso.

DIFETTI:
L'assenza totale di supporto PostScript; il basso numero di filtri di importazione ed esportazione; la mancata gestione delle note a piè pagina; il funzionamento instabile.

GLOBALE 80%

Il più potente e versatile
EDITOR MUSICALE!!
SOLO Lit. 114.000
LO STRUMENTO PIU' UTILIZZATO PER CREARE MUSICA: PER GIOCHI, DEMO, ANIMAZIONI, PRESENTAZIONI, ECC.
nuovissimo
OCTAMED PRO V6
OCTAMED PRO V6
A GET-YOU-STARTED TUTORIAL
Written by Ed Wiles
COPYRIGHT 1995
Teijo Kinnunen
Ray Burt-Frost
Programma in Italiano
Organizzazione dell'editor mediante finestre
Pieno supporto Arexx
Gestione fino a 8 voci in contemporanea
Supporta campioni stereo e a 16 bit
Carica e Salva file Midi formato SMF. Compatibile con qualsiasi programma Midi
Moduli Musicali salvabili come file eseguibili
Supporto della compressione dei moduli mediante librerie "XPK"
OctaMED Professionale V6.00m - Song: jarre
Controllo Principale
Edit Campioni
Tempo
PUOI ORDINARE IL FANTASTICO OCTAMED PRO V6 (2 DISCHETTI E MANUALE) INVIANDO VAGLIA POSTALE ORDINARIO DI LIRE 114.000 A L'AGORA' SRL, C.SO VITT. EMANUELE 15, 20122 MILANO.
RICEVERAI IL TUTTO COMODAMENTE A CASA SENZA ALCUNA ALTRA SPESA.

Il valido programma di desktop video italiano, che già ci aveva favorevolmente impressionati in passato, torna in una nuova versione e si impone come il migliore nella sua categoria.

X-DVE 2.0

di Luca Mirabelli

Per chiunque si occupi di video, dal desktop al broadcasting, i programmi per la generazione di effetti ("Digital Video Effects", o "DVE") costituiscono un aiuto fondamentale. Da non confondersi con i programmi di presentazione o titolazione come "Scala Multimedia", questi pacchetti realizzano effetti molto più complessi, ma, dato che nessun personal computer odierno potrebbe generarli in tempo reale, risolvono il problema con un semplice trucco: li calcolano in anticipo e li visualizzano sotto forma di animazione.

Il capostipite della dinastia, almeno per Amiga, fu "ANIMagic". Ebbe scarsa diffusione e ne fu in seguito abbandonato ogni sviluppo perché, pur disponendo di una buona gamma di effetti predefiniti e di una discreta programmabilità, peccava sotto il profilo della velocità di playing delle animazioni precalcolate, che utilizzavano il formato standard IFF ANIM. Non esistevano (né furono sviluppati per l'occasione) algoritmi di compressione più sofisticati e non esisteva neppure il processore 68040: il risultato fu una sostanziale impossibilità di utilizzare il programma per applicazioni che andassero al di là del filmino delle vacanze. Poiché all'epoca i genlock erano apparecchi per pochi, persino chi li usava solo per i filmini delle vacanze cominciava ad avere esigenze di qualità superiore ai livelli offerti da "ANIMagic".

Nel settore non accadde quasi nulla per qualche anno, fino all'uscita di "Adorage" della tedesca Pro-Dad, il secondo capitolo significativo di questa breve storiella: finalmente le animazioni realizzate erano fluide, la varietà di effetti stupefacente e anche il calcolo molto veloce. Tuttavia il formato proprietario utilizzato per le animazioni, l'SSA ("Super Smooth Animation"), non era granché aperto verso ulteriori sofisticazioni; inoltre l'interfaccia utente era a dir poco disorientante, completamente al di fuori degli standard che cominciavano ad affermarsi (OS 2.0 e successivi), e per circa un anno il programma fu venduto soltanto in Germania. Tutto ciò causò qualche problema alla Pro-Dad, che pure nel frattempo aveva migliorato il suo prodotto (cfr. AmigaByte N. 55), l'aveva tradotto in inglese e gli aveva affiancato l'ottimo "ClariSSA" per la conversione di animazioni al formato SSA: nonostante ciò ancora oggi gli utenti Pro-Dad al di fuori del territorio tedesco sono pochi.

Visto questo panorama, gli intraprendenti fondatori della software house **ClassX Development** hanno pensato di "scendere in campo" (scusate la banalità) e partecipare alla competizione con un prodotto, "**X-DVE**", ora giunto alla release **2.0**.

COME LAVORA "X-DVE"

La struttura operativa del programma prevede che l'utente crei uno *script* (sceneggiatura), ovvero un file che definisca tutti gli oggetti presenti nell'animazione e le azioni che questi dovranno compiere, ed è proprio lo script ad occupare la maggior parte della schermata principale del programma.

Ciascuna riga è dedicata ad un oggetto: per aggiungerne, toglierne o modificarne uno si possono usare i gadget del riquadro in basso a sinistra. Più avanti vedremo in dettaglio quali tipi di oggetto sono supportati da "X-DVE" e cosa è possibile fare con ciascuno di essi.

A fianco del nome dell'oggetto compaiono quattro caselle che riportano la durata (espressa in cinquantesimi di secondo, come tutte le temporizzazioni in "X-DVE") delle quattro fasi della vita di un oggetto: questo entra nello schermo a **Inizio** fotogrammi, il suo ingresso ne dura **Ing**, poi resta in posizione per **Pausa** cinquantesimi di secondo e infine ne impiega **Usc** per l'uscita. Si noti che abbiamo utilizzato indifferentemente i termini "fotogrammi" e "cinquantesimi di secondo" in quanto le animazioni generate hanno il frame rate fissato alla frequenza di scansione dello schermo **PAL**, garantendo quindi la massima fluidità possibile per il nostro standard televisivo.

Le vite degli oggetti possono tranquillamente intrecciarsi, ovvero il

programma può inserire nell'animazione più oggetti che si muovano contemporaneamente: in questo senso, le singole righe della schermata principale sono completamente indipendenti tra di loro. Potrebbe allora sembrare ininfluente l'ordine in cui compaiono, ed è spesso così in quanto fa eccezione solo il caso in cui due o più oggetti siano sovrapposti: in tal caso, in ossequio al precetto evangelico, quelli che appaiono per ultimi saranno visualizzati sopra agli altri poiché "X-DVE" esegue il rendering degli oggetti nell'ordine in cui sono stati definiti.

Finora abbiamo genericamente parlato di "oggetti": "X-DVE" ne supporta quattro tipi fondamentali, che ora esamineremo.

TESTO

Si tratta di una o più righe di testo con attributi a piacere. I parametri modificabili includono **il font** (sono supportati tutti i tipi previsti dal sistema operativo: bitmap, vettoriali, ColorFont), **lo stile** (bold, italic, underline), **la spaziatura** (che però può essere solo aumentata e non ridotta rispetto a quella di default) e il **posizionamento relativo** delle linee

L'animazione XFA viene creata in memoria e soltanto in seguito memorizzata su file.

di testo (allineate a destra, a sinistra oppure centrate).

Tra gli attributi previsti troviamo: **bordo**, **ombra**, **3D** e **rilievo**, ciascuno dei quali con colori e direzione definiti dall'utente. C'è anche un pulsante che attiva l'***anti-alias***: si tratta, a dire il vero, di un metodo abbastanza rudimentale (assomiglia più ad un *outline* di colore intermedio che a un anti-alias vero e proprio) ma, soprattutto quando la scritta è in movimento, serve allo scopo. Infine, il pulsante **Luce** varia la luminosità di parti differenti dell'oggetto in funzione della loro posizione sullo schermo: se la palette è adatta, l'effetto su oggetti in movimento è molto buono.

BRUSH

E' un qualsiasi file grafico memorizzato in formato **IFF**, del quale è possibile definire i medesimi attributi previsti per il testo. Se sul computer è presente il sistema operativo 3.0 o superiore, il formato del file può essere anche diverso dallo standard IFF ILBM purché nel Workbench sia installato il ***datatype*** corrispondente. Ricordiamo che, grazie a questo sistema, i programmi che girano sotto AmigaDOS 3.0 e 3.1

Il più usato tra gli oggetti disponibili: il Testo Multilinea. Le singole linee sono separate da "\".

hanno la possibilità di decodificare praticamente qualsiasi formato di file senza necessità di codice aggiuntivo: è il modulo datatype ad occuparsi dell'opportuna conversione. Nel pubblico dominio esistono datatype per i formati JPEG, BMP, PCX, GIF, TIFF e altri: insomma tutto ciò di cui l'utente di "X-DVE" potrebbe avvertire la necessità. Non fatevi ingannare dal termine "brush", solitamente utilizzato per immagini piccole: "X-DVE" non pone limiti alle loro dimensioni.

ANIMBRUSH

Anche in questo caso si tratta di un file grafico prodotto con un qualsiasi programma di animazione ("DPaint", "Brilliance", ecc.) e memorizzato in

Un fotogramma in via di formazione. La "nuvola" di pixel al centro diventerà una scritta.

formato **AnimBrush**. Poiché solitamente questi oggetti non vengono creati immaginando una velocità di visualizzazione elevata quanto quella di "X-DVE", è previsto un campo **Salta** dove inserire un "**fattore di demoltiplica**" (strano il termine utilizzato dal manuale) per il frame rate dell'AnimBrush. In termini più semplici: inserendo il valore "1", anziché impiegare un fotogramma dell'AnimBrush per ciascun frame di animazione ne verrà utilizzato uno ogni due, dimezzando di fatto la velocità alla quale si susseguono i frame dell'oggetto; inserendo "2" ne verrà utilizzato uno ogni tre e così via. Se il sistema vi sembra complicato non avete tutti i torti: oltre a rendere difficile tenere sotto controllo l'effettiva durata dell'AnimBrush, non consente di definire periodi che non siano multipli interi del numero di fotogrammi previsti nell'AnimBrush.

Un'altra aggiunta che vorremmo suggerire agli amici della ClassX Development è la scelta tra un *loop*

Aggiungendo alcuni AnimBrush alle proprie pagine si apprezza l'eccezionale fluidità delle animazioni.

continuo e un singolo playing dell'animazione contenuta nell'AnimBrush: in molti casi quest'ultima possibilità risulterebbe davvero utile. Allo stato attuale occorre definire un secondo oggetto, di tipo Brush, contenente l'ultimo fotogramma dell'AnimBrush selezionato: un metodo che, oltre ad essere decisamente poco elegante, richiede molto lavoro e rende difficili le modifiche successive.

MULTIBRUSH

Questo tipo di oggetto permette di inserire nell'animazione una sequenza di fotogrammi registrati su disco sotto forma di singole immagini in formato **IFF** o supportato dai **datatype** (OS 3.0+) ed è di grande utilità per sequenze create da digitalizzatori video in tempo reale (VLab-Motion) o prodotte con programmi di rendering quali "LightWave", "Imagine" e "Real3D". Il programma si aspetta che i file abbiano lo stesso nome con l'aggiunta di un suffisso numerico variabile: occorrerà specificare il numero del primo e dell'ultimo fotogramma da leggere nonché il formato del suffisso (con o senza gli zeri non significativi, ovvero "FRAME1" o "FRAME001").

Da questo momento in poi per l'utente sarà come trattare un AnimBrush, ma per il programma ci sono alcune importanti differenze. Innanzitutto l'occupazione di memoria: del MultiBrush viene caricata solo un'immagine alla volta, mentre l'AnimBrush deve risiedere interamente nella RAM. Poi la resa: per il MultiBrush il *remapping* viene effettuato su ogni singolo frame, così da permettere l'utilizzazione di sequenze con palette differenti.

Dopo la carrellata sugli oggetti trattati da "X-DVE", è ora il momento di compiere una rassegna degli effetti a disposizione per il loro ingresso e la loro uscita, suddivisi in quattro categorie fondamentali.

In questo riquadro si definiscono le modalità di ingresso, permanenza e uscita degli oggetti.

EFFETTI 3D

In questo gruppo troviamo traslazioni e rotazioni lungo i tre assi, analoghe a quelle rese possibili da "DPaint" e "Brilliance". Per le rotazioni è possibile specificare soltanto un numero intero di giri. La posizione nello spazio può essere definita con coordinate numeriche oppure per mezzo del mouse in un'apposita schermata di anteprima.

EFFETTI SLIDE

Tutti gli effetti di questo gruppo, dai più semplici ai più complessi, sono realizzati con lo stesso metodo: l'immagine viene "ritagliata" in due o più parti che vengono poi posizionate e dimensionate in base ad algoritmi differenti. Questo procedimento permette di simulare movimenti tridimensionali complessi (ribaltamenti, scioglimenti, voltapagina) senza svolgere, in realtà, i complicati calcoli necessari per un'effettiva deformazione curvilinea degli oggetti. L'illusione è perfetta, soprattutto considerando l'alta velocità di playing dell'animazione. Per la cronaca, lo stesso sistema viene utilizzato da un buon numero di apparecchiature DVE broadcast.

EFFETTI WIND

Costituiscono le animazioni particellari, sicuramente quelle di maggiore effetto. L'oggetto viene scompo-

sto in un elevato numero di parti minori, le cui dimensioni sono a discrezione dell'utente, animati secondo algoritmi che forniscono di volta in volta l'illusione di un'onda che si infrange, un vortice che gira, una folata di vento, una bandiera che sventola, un fiore che si apre e così via. Sono ben settantacinque gli algoritmi inclusi nell'attuale versione del programma: per molti di essi è possibile indicare la direzione e un punto di calcolo (che a seconda del tipo di effetto può rappresentare un attrattore, un punto di fuga o un semplice punto di riferimento per il moto).

EFFETTI WARP

L'ultima categoria comprende alcuni effetti di traslazione e rotazione 3D, più complessi di quelli programmabili che abbiamo già visto: complessivamente una quarantina di effetti che fanno rimbalzare e ribaltare l'oggetto in vari modi predefiniti, purtroppo non modificabili. Nei DVE classici questo tipo di movimento è solitamente definito come "Flip & Tumble".

IL RENDERING

Una volta impostato lo script è il momento della fase di rendering. Si può generare un'animazione **XFA** (con o senza loop) dapprima in RAM e successivamente memorizzarla su disco: l'algoritmo di compressione è, a scelta, tra **16** o **32 bit** (da scegliere in funzione della macchina che dovrà eseguire il playing), con o senza eliminazione delle linee inutili. Per quest'ultimo parametro occorre fare un'osservazione: la scansione dello schermo PAL avviene cinquanta volte al secondo, ma il segnale video contiene solamente venticinque frame/sec: il segnale PAL è infatti interlacciato, ovvero vengono tracciate alternativamente le linee pari e quelle dispari dello schermo. Ne deriva che, in un'animazione a cinquanta fotogrammi al secondo, solo metà delle linee contenute vengono effettivamente visualizzate: le altre (le linee dispari per i fotogrammi pari, le linee pari per i fotogrammi dispari) possono essere tranquillamente eliminate, dimezzando lo spazio occupato e il tempo di CPU necessario all'esecuzione dell'animazione senza operare a discapito della qualità del risultato finale; a titolo di cronaca, ricordiamo che il primo software a prevedere questa interessante possibilità fu "AnimLab", incluso nel celeberrimo

UNA COLLEZIONE DI PRIMA CLASSE

Con "X-DVE 2.0" la ClassX Development inaugura anche un nuovo concetto di supporto all'utente. Abbonandosi a "**ClassX Collection**", a un prezzo di **165.000 Lire + IVA l'anno**, l'acquirente di "X-DVE" riceverà ogni due mesi un disco contenente grafica varia, script dimostrativi, programmi di utilità ed eventuali upgrade o effetti aggiuntivi nel frattempo realizzati dalla vulcanica software house.

Il primo numero della collezione è già uscito: contiene ventuno brush di cui sette animati, otto font bitmap di discreta qualità e sette script che ne mostrano l'utilizzo. Completa il tutto "**XFA-Util**", un programma per la conversione di animazioni nei formati **Anim**, **XFA** e **singoli frames**. Sono supportate le traduzioni verso gli ultimi due formati, mentre per generare file Anim è necessario appoggiarsi, grazie alla **porta ARexx** implementata, a programmi esterni quali "ImageFX" o "ADPro". Si tratta di un tool utile non solo agli utenti di "X-DVE" ma a chiunque voglia convertire le proprie animazioni nel superveloce formato XFA.

Se "ClassX Collection" riuscirà nei prossimi mesi a mantenere o innalzare il livello qualitativo dimostrato nel suo primo numero, si tratterà sicuramente di un acquisto molto consigliabile all'utente abituale di "X-DVE", che può risparmiare moltissimo tempo modificando script già esistenti, ma non certo limitarsi per tutta la vita alla scarna dotazione inclusa nel programma. Gli oggetti grafici sono di qualità varia (alcuni AnimBrush sono molto ben realizzati, altri lasciano un po' a desiderare); i font comprendono tutti i caratteri accentati e internazionali dello standard **ISO** supportato da Amiga, e per molti la sola presenza di "XFA-Util" basterebbe a giustificare il costo del dischetto.

Certo, abbonarsi per un anno equivale ad un atto di fiducia nei confronti della software house: ma abbiamo l'impressione che uno sviluppatore serio come la ClassX Development se lo meriti e che l'utente ne sarà ampiamente ripagato. Ci auguriamo comunque che i singoli dischetti vengano messi anche in vendita.

Sopra: per i singoli effetti, o per l'intera animazione, è disponibile un efficiente modalità "Prova". A destra: panoramica di alcuni tra gli effetti "Warp", purtroppo privi di nome. Occorre sperimentare...

A sinistra: la sezione "3D". Questi movimenti sono molto simili a quelli permessi da "DPaint" e "Brilliance".
A destra: numerosi effetti ("attributi") sono impostabili per tutti i tipi di oggetto.

pacchetto "Scala MM300".

Un'altra possibilità offerta è quella di generare file IFF contenenti i fotogrammi dell'animazione per eseguirne ulteriori elaborazioni: il ritocco per mezzo di altri programmi (ad esempio il MultiProcessor di "ImageFX"), il riversamento con una scheda *Full-Motion Video* o, addirittura, l'inclusione (come MultiBrush) in un nuovo script di "X-DVE".

Lo schermo sul quale viene effettuato il rendering ha caratteristiche (dimensioni e numero di colori) interamente definibili dall'utente, ma deve essere uno schermo Amiga; non è dunque possibile, almeno con la versione attuale del software, generare animazioni in true colour.

Anche la palette è definibile dall'utente, ma questo è forse il difetto più grande dell'intero pacchetto: non importa quanta cura mettiate nell'impostazione del vostro script, se la palette non è quella ottimale i risultati rischiano di essere molto deludenti e il programma, purtroppo, non mette attualmente a disposizione alcun metodo per il suo calcolo automatico. Ci auguriamo che questa mancanza, che costringe l'utente esigente ad effettuare il calcolo mediante acrobazie con programmi esterni ("ImageFX", "ADPro", ecc.), venga presto colmata.

Altro punto migliorabile è la scarsa familiarità di "X-DVE" con il formato **IFF Anim**: se si vuole inserire un'animazione nel proprio script occorre memorizzarla come AnimBrush o come sequenza di fotogrammi.

PREGI E DIFETTI

Durante le prove, effettuate su un Amiga 4000 con 10 Mb di RAM totale e in condizioni di multitasking abbastanza spinto ("Final Writer 4" per la scrittura di questa recensione e "AmiTCP/IP" per il collegamento a Internet), non si è mai manifestato il benché minimo inconveniente di utilizzazione. Le animazioni XFA presentano un'occupazione di spazio ragionevole e l'architettura del programma fa uso di librerie esterne, richiamate solo quando necessario, per sfruttare al meglio lo spazio disponibile. Questo tipo di impostazione presenta due ulteriori vantaggi: l'esistenza di versioni delle librerie

ottimizzate per tutte le combinazioni di CPU e FPU esistenti (quattro differenti) e l'espandibilità futura del programma assicurata.

Tra i miglioramenti che vorremmo suggerire, oltre all'ottimizzazione automatica della palette, c'è una più accurata gestione dell'anti-alias, in particolare sui testi: un'applicazione come "X-DVE", che non è costretta a generare le scritte in tempo reale come un programma di titolazione, potrebbe tranquillamente impiegare una delle tecniche descritte nella letteratura specializzata, che hanno come unico lato negativo una certa lentezza di esecuzione. Il tempo necessario per il rendering è dell'ordine dei minuti (circa da uno a una decina su A4000/040), e aggiungere dieci o venti secondi per ottenere un anti-alias impeccabile non sarebbe stato certo fonte di spazientimenti.

Anche l'interfaccia utente potrebbe trarre beneficio da un *restyling* estetico e funzionale orientato a migliorare la produttività e la corrispondenza del risultato con le aspettative dell'utilizzatore.

Si tratta, comunque, di problemi minori che non impediscono in alcun modo l'utilizzazione del programma in ambienti amatoriali e professionali, anzi: a nostro giudizio "X-DVE" è il miglior esponente della sua categoria per Amiga, risultando più potente, maneggevole e affidabile di "Adorage", il suo diretto concorrente.

I RISULTATI DEL NOSTRO TEST

PRODOTTO:
X-DVE 2.00 Italiano

PRODUTTORE:
ClassX Development, Via Francesca 463, 56030 Montecalvoli (PI), Tel./Fax 0587/749206

DISTRIBUTORE:
ClassX Development

PREZZO:
Lire 300.000 + IVA; upgrade Lire 99.000 + IVA.

DOTAZIONE/MANUALI	**88%**
PRESTAZIONI	**90%**
AFFIDABILITA'	**96%**
FACILITA' D'IMPIEGO	**84%**
PRESTAZIONI/PREZZO	**86%**

REQUISITI H/S:
OS 2.0 o superiore e 2 Megabyte di RAM; consigliato l'hard disk

PREGI:
L'affidabilità dimostrata; la velocità e le ridotte dimensioni delle animazioni XFA; l'impiego di librerie esterne; la modularità

DIFETTI:
L'assenza di una funzione di ottimizzazione automatica della palette; l'antialiasing migliorabile, soprattutto per i testi; l'interfaccia utente non sempre funzionale.

GLOBALE 89%

AMIGA GLAMOUR

Appetitose ed invitanti, selvagge e conturbanti, le immagini e le animazioni più glamour da gustare sul tuo Amiga nei momenti più privati. Tutte stuzzicanti, le ragazze più piccanti e disinibite del mondo si offrono solo per i tuoi occhi, nel segreto del tuo monitor.
Richiede un mega di memoria.
Tre dischetti (lire 30.000)

HARD AMIGA

Tutto quello che hai sempri voluto vedere sul tuo computer ma non osavi nemmeno pensare che esistesse!
Animazioni clamorose, immagini shock, videogame mozzafiato, tutto rigorosamente vietato ai minori.
L'erotismo a portata di mouse più intrigante che c'è.
Tre dischetti (lire 30.000)

AMI PORNO SHOCK

Le immagini più hard mai viste sul tuo Amiga ed un'animazione che metterà a dura prova il tuo joystick!
Due dischetti (lire 25.000)

PORNO FILM

Julie, Bridget e Stacy sono le protagoniste di due animazioni e di un favoloso slideshow con definizione e dettagli che stupiscono.
Un dischetto (lire 10.000)

AMIGA EXTASY

Una nuova raccolta di videogame ed animazioni "no comment" per la tua soft-teca hardcore. Un modo diverso di far fondere il joystick.
Compatibile solo con Amiga 500.
Tre dischetti (lire 30.000)

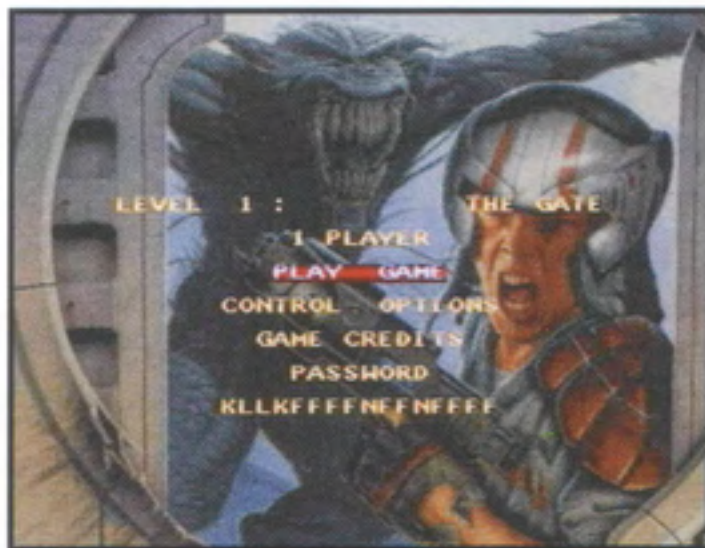
JASMINE

Le inconfessabili virtù di Jasmine in un super videogame interattivo originale ed inedito!
Un dischetto (lire 15.000)

Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato ad AmigaByte, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Specifica sul vaglia stesso i nomi dei dischi desiderati, il tuo nome ed il tuo indirizzo completo in stampatello.
Per un recapito più rapido aggiungi lire 3.000 all'importo totale e chiedi spedizione espresso.

ALIEN BREED 3D

Finalmente è arrivato il gioco che tutti aspettavano: "Alien Breed 3D" per AGA, il seguito tridimensionale della fortunata serie "Alien Breed", si rifà al capolavoro della ID Software, quel "Doom" che ha così spopolato sui PC.
La confezione è molto curata e contiene due dischi, il "code book" e il manuale, che presenta istruzioni anche in italiano. Il caricamento è veloce anche da floppy e prevede l'immisione di un codice casuale di

tre cifre da leggersi sul "code book": operazione non delle più semplici in quanto il libretto è scritto in nero su fondo nero (per evitare fotocopie) e va letto in controluce; attenti inoltre a inserire il codice giusto, altrimenti verrà effettuato un reset di sistema. Accettato il codice apparirà il menu principale dove possiamo modificare a piacere i tasti di controllo: anche volendo impiegare il joystick (ma noi lo sconsigliamo) è infatti necessario utilizzare pure la tastiera per compiere tutte le manovre. L'ideale è in ogni caso il joypad del CD 32, che sembra fatto apposta per questi compiti. Se avete un amico con lo stesso gioco su un altro Amiga potete collegarli e giocare assieme tramite un cavo null-modem; un sistema di password permette invece di non ricominciare ogni volta il gioco da capo ma di ripartire dall'ultimo livello superato.
La prima impressione non è positiva: l'area di gioco è ristretta e non può essere allargata, nemmeno possedendo processori più potenti: l'unica variazione sarà l'aumento di velocità. Noi avremmo preferito un'opzione di ingrandimento, ma i Team 17 ci hanno assicurato che a breve uscirà una nuova versione con tale optional (e in più un editor di livelli). I pixel sono abbastanza grossi e quindi non danno un effetto troppo realistico all'azione; l'impressione cambia però quando iniziamo a spostarci: il movimento è infatti veloce anche su un A1200 dotato di Fast RAM e, abbasando il livello di dettaglio del pavimento, è possibile migliorarlo ulteriormente. I nemici sono molto curati, anche perché molti sono stati realizzati in grafica bitmap, e la loro intelligenza è notevole, ai livelli di "Doom": spesso evitano il confronto diretto nascondendosi dietro colonne o muri, e se attaccano direttamente lo fanno sempre zigzagando in maniera casuale, in modo da evitare i nostri colpi. Colpi che con la carabina standard con cui iniziamo non possono fare molto e infatti sono necessarie tre o quattro

pallottole per abbattere gli alieni più deboli, molte di più per i più forti; per fortuna lungo la strada è possibile reperire armi più potenti, dalla doppietta al fucile al plasma, dalla mitragliatrice al lanciarazzi. "Alien Breed 3D" ricalca sotto ogni punto di vista "Doom", anche se è afflitto da tre pecche fondamentali: non è possibile salvare il gioco (le password sono scomode), non esiste una mappa da consultare e l'accesso alle varie stanze è sequenziale: in ogni locazione troverete infatti il pass per procedere alla successiva.

Un vero peccato se si considera che uno dei punti di forza di "Doom" è proprio l'assoluta libertà di azione e la mancanza di percorsi predefiniti. A parte ciò bisogna considerare il grande sforzo dei programmatori: "Alien Breed 3D" risulta giocabile anche su un A1200 di base e più di questo non era proprio possibile ottenere; infatti, per rendere appena giocabile "Doom" su un PC è necessario almeno un 486 a 50 MHz. E' quindi un gioco che raccomandiamo caldamente a tutti i possessori di macchine AGA appassionati del genere, per lo meno finché non vedremo come è il tanto atteso "Breathless".

COLONIZATION

Questo splendido gioco strategico rappresenta il seguito ideale di "Civilization", ma mentre in quest'ultimo dovevamo fondare una civiltà e difenderla dalle insidie delle altre fino ad arrivare alla supremazia dell'universo, qui il nostro compito è quello di sbarcare nel nuovo mondo e fondare delle colonie. La trama è ovvia: ci viene assegnata una caravella, un manipolo di soldati e un gruppo di

volenterosi pionieri, e alla testa dei nostri fedeli dobbiamo instaurare la nostra civiltà nelle selvagge lande delle Indie Occidentali. Possiamo scegliere di impersonare gli emissari di quattro grandi potenze europee: Spagna, Francia, Olanda e Inghilterra; ovviamente, a seconda della nazione rappresentata potremo

sfruttare i vantaggi storici della nazione stessa: la Francia avrà un rapporto migliore con i nativi mentre gli Spagnoli saranno temuti ma anche odiati (Cortes insegna!). Nel nuovo mondo non siamo soli: mentre cerchiamo di far crescere la nostra colonia dobbiamo cercare di difenderci dagli attachi delle tribù locali ostili e dalle angherie del governo europeo che cerca di

sfuttare fino all'osso le colonie aumentando le tasse a ritmi insostenibili; ma anche le restanti nazioni europee non ci lasceranno tregua, cercando di affondare i nostri galeoni carichi di argento e spezie.
Il gioco è molto accurato in quanto riproduce ogni possibile aspetto economico, politico e sociale; inoltre fornisce un'esauriente enciclopedia che non solo aiuta durante le prime fasi del gioco, ma permette di apprendere numerosi aspetti delle culture locali magari ignoti, nonché i meccanismi commerciali alla base della prosperità delle colonie.
"Colonization" viene fornito su tre dischi ma è installabile su hard disk (consigliato): non sfrutta gli AGA anche se la grafica rimane ben curata, con un sonoro d'eccezione composto da infinite musichette. Il gioco termina una volta dichiarata l'indipendenza e respinto il corpo di spedizione mandato dall'Europa per punirci: il tutto avviene con un bel suono di campane e fuochi d'artificio mentre voi sarete nominati "Primo Presidente" del nuovo stato.

TOWER OF SOULS

Per gli appassionati di fantasy e dei giochi RPG ecco un titolo per cui l'aggettivo "colossale" calza a pennello. La software house Black Legend si è veramente impegnata ed è riuscita a tirar fuori uno dei più bei giochi di ruolo degli ultimi anni. La trama è d'atmosfera anche se un po' scontata, dato il genere: il regno di Chaybore è stato conquistato da un demone, Baalhathrok, che l'ha gettato in un periodo di tenebre e decadenza. Un antico profeta aveva sentenziato che un trovatello, divenuto diciottenne, avrebbe riportato la pace nel regno: voi interpretate questo baldanzoso trovatello col compito di esplorare la fortezza del demone, detta anche "Tower of Souls" (torre delle anime), e uccidere tutte le presenze malvagie che la abitano. Tutto ciò viene raccontato durante la lunghissima presentazione iniziale, che dura circa dieci minuti, con tanto di penna d'oca intinta nel sangue che scrive su una pergamena. Per fortuna i cinque dischi sono installabili su hard disk, altrimenti rassegnatevi a passare il tempo aspettando che il caricamento sia terminato. Il gioco è

rappresentato in prospettiva isometrica tridimensionale; l'omino è abbastanza grande e ben curato, come pure tutta la scenografia piena di trabocchetti, botole e scrigni da aprire: quando non si è in possesso dell'apposita chiave si può tentare di scassinarli, essendo dotati di grimaldelli per qualsiasi serratura. Fa parte della nostra dotazione, oltre alla classica spada e allo zaino per contenere gli oggetti raccolti, un alambicco per preparare varie pozioni: curative, energetiche, di difesa e di attacco; l'intero processo è estremamente curato, anche se richiede un po' di pratica per dosare bene i vari ingredienti raccolti lungo il percorso.
"Tower of Souls" è vasto e graficamente perfetto; le musiche e gli effetti sonori sono all'altezza della situazione e coinvolgono il giocatore; tutto ciò, sommato ad un ben calibrato livello di difficoltà, rende questo un titolo raccomandato agli amanti del genere, che faranno bene però a procurarsi un hard disk, altrimenti il gioco perderà gran parte del suo fascino.

OVERLORD

"Operazione Overlord" era il nome in codice dello sbarco alleato in Normandia durante la seconda guerra mondiale, sbarco che non sarebbe stato possibile senza un'accurata opera di distruzione dell'aviazione tedesca da parte degli alleati. Il nostro compito in questo

gioco realizzato dalla Rowan è di prendere i comandi di un caccia britannico e svolgere missioni di ricognizione, scorta, interdizione aerea e bombardamento. Il gioco arriva su tre dischi installabili su hard disk anche se la procedura, non impiegando l'"Installer" Commodore, è un po' complicata. Sulla scatola è indicata la compatibilità con tutti i modelli di Amiga con almeno un Megabyte di memoria, ma in realtà "Overlord" dà numerosi problemi col 1200 se viene installato su hard disk e caricato da Workbench: è evidente che il gioco non gradisce il multitasking né gli AGA, che abbiamo dovuto

Il genere "Doom" su Amiga fa proseliti. Ne è la conferma l'annuncio di un nuovo gioco sullo stile del capolavoro della ID Software: la sorpresa è che il gioco in questione è stato realizzato da un gruppo di programmatori italiani, per la precisione

BREATHLESS

di Salerno. Per il momento accontentatevi di alcune immagini, quanto prima vi proporremo un'esauriente recensione.
Il gioco verrà distribuito in Italia per Natale dalla DB-Line; il prezzo è di 79.000 lire per tre dischetti (installabili su hard disk) contenenti venti livelli: la versione attuale gira però unicamente su macchine AGA.

disabilitare prima del caricamento. Appena lanciato notiamo subito che la versione Amiga è stata semplicemente convertita da quella (splendida) per PC: le bellissime schermate a 256 colori sono state trasformate a 32 o addirittura 16, rendendo il tutto molto meno gradevole. Anche le sezioni 3D del simulatore sono più scarne, e purtroppo la velocità dipende molto dal processore: senza almeno uno 030 non aspettatevi prestazioni entusiasmanti.
Innanzitutto dobbiamo scegliere il tipo di aereo da utilizzare: il leggendario "Spitfire", il massiccio "Mustang" o il potente "Typhoon"; ognuno di essi ha particolari

propensioni per certi tipi di missione, che vi verranno poi assegnate al campo base.
Il gioco è molto realistico, con un'accuratezza notevole dello scenario storico e dei dettagli militari: il manuale di 230 pagine è una vera e propria manna per gli esperti, con documenti e fotografie dell'epoca, disegni e tecniche di pilotaggio, punti deboli dei vari velivoli ed esperienze di volo dei vari piloti. Il gioco è quindi ottimo sotto certi punti di vista, solo discreto per altri, soprattutto per la sua natura di semplice conversione.

TOWER ASSAULT

Dopo i primi due "Alien Breed" la Team 17 ne realizza una versione più strategica con visuale dall'alto. Il nostro ruolo è quello di uno dei piloti della squadriglia incaricata di nuclearizzare la base infestata dagli alieni. Purtroppo la missione è fallita a causa di una pioggia di meteoriti; dopo l'atterraggio di fortuna ci rendiamo conto di essere gli unici sopravvissuti, dato che il nostro secondo pilota e l'equipaggio dell'altro caccia sono morti.
Recuperato il mitra e un po' di razioni d'emergenza ci avviamo verso il perimetro della base (cercando di evitare i meteoriti e i laser dei sistemi di difesa) alla ricerca di un'entrata: dovremo esplorare tutta (o quasi) la base alla ricerca di un sistema per eliminare la stirpe aliena e fuggire.
L'accuratezza della grafica è semplicemente impressionante, come pure gli effetti sonori: girovagando per i corridoi ogni tanto si incappa in qualche alieno intento a divorare il corpo di un membro della base, e il rumore che si sente è incredibilmente raccapricciante! Lungo il percorso (che non è obbligato) troviamo munizioni, crediti e razioni per reintegrare il livello di energia, oltre alle "smartcards" che ci informano di ciò che sta accadendo e ci danno dei consigli su come passare al livello successivo, il tutto con una splendida voce femminile (anche se in inglese). Dopo aver esplorato una sezione ci verrà fornita una

password in modo da poter iniziare nuovamente da quel punto alla prossima partita; nei corridoi possiamo anche trovare dei computer che ci possono fornire informazioni e, cosa fondamentale, armi più potenti in cambio dei crediti accumulati.
Il gioco non è installabile su hard disk e occupa quattro dischi, ma grazie ad un intelligente sistema di memorizzazione si evita un frenetico swapping: in ogni caso "Tower Assault" è uno di quei giochi da avere assolutamente nella propria collezione.